2CD 8,99 W TYM 7% VAT

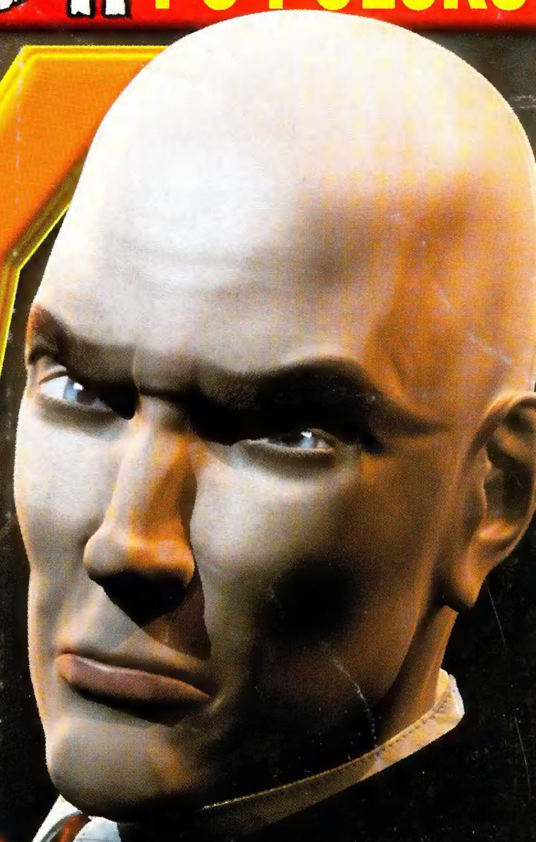
INCUBATION



PEŁNA GRA PO POLSKU

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 12/2002 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 8.99 ZŁ





HITMAN 2

DIVINE DIVINITY • GORE • TWIERDZA: KRUCJATA • DINO ISLAND

NO ONE LIVES FOREVER 2 • CESARZ: NARODZINY PAŃSTWA ŚRODKA

5 DEM GIER

NFS HOT PURSUIT 2

AMERICAN CONQUEST

G.I COMBAT

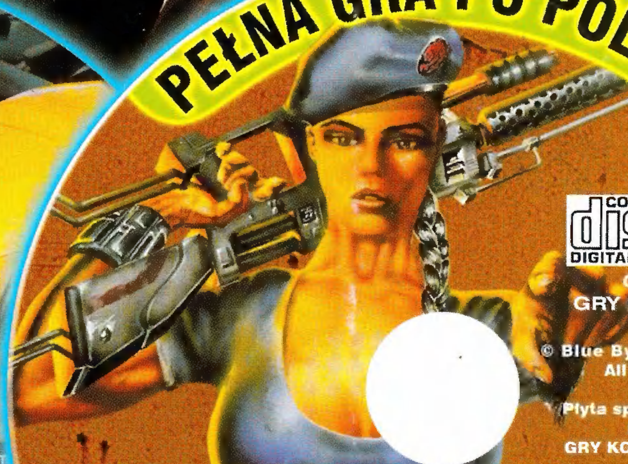
ROBIN HOOD

BRAVE DWARVES 2



CGS

9 771230 904024 12



NA NASZYCH CD

PEŁNA WERSJA GRY: INCUBATION ... ROBIN HOOD - Klon Commandos ... pokochają i tę grę. BRAVE DWA... tryb multiplayer do wersji PL ...

...EED: HP 2 - Demo najbardziej popularnej samochodówki na PC ... ...scy Ci, których zachwyciła gra „Cossacs", z pewnością ... ...ogi, ściany HEROES OF THE MIGHT & MAGIC IV PL

LISTOPAD 2002

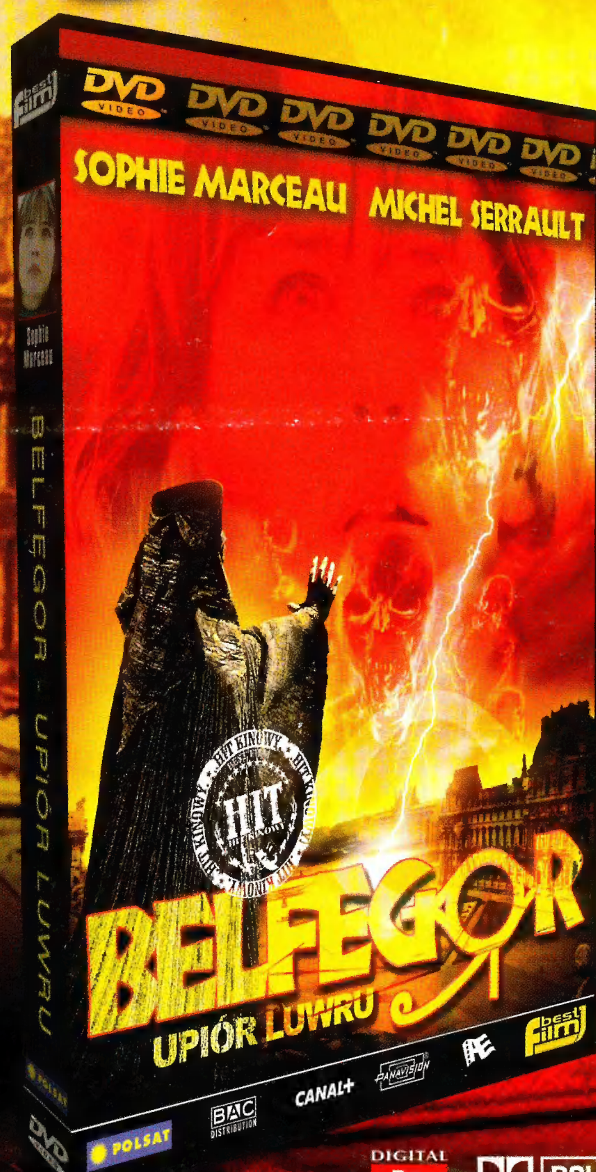


SOPHIE MARCEAU MICHEL SERRAULT

BELFEGOR

UPIÓR LUWRU





Pierwszy w historii kina pełnometrażowy film fabularny, który kręcony był we wnętrzach największego i najsłynniejszego muzeum świata, w Luwrze.

DIGITAL dts SOUND

DOLBY DIGITAL

SZUKAJ W SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH

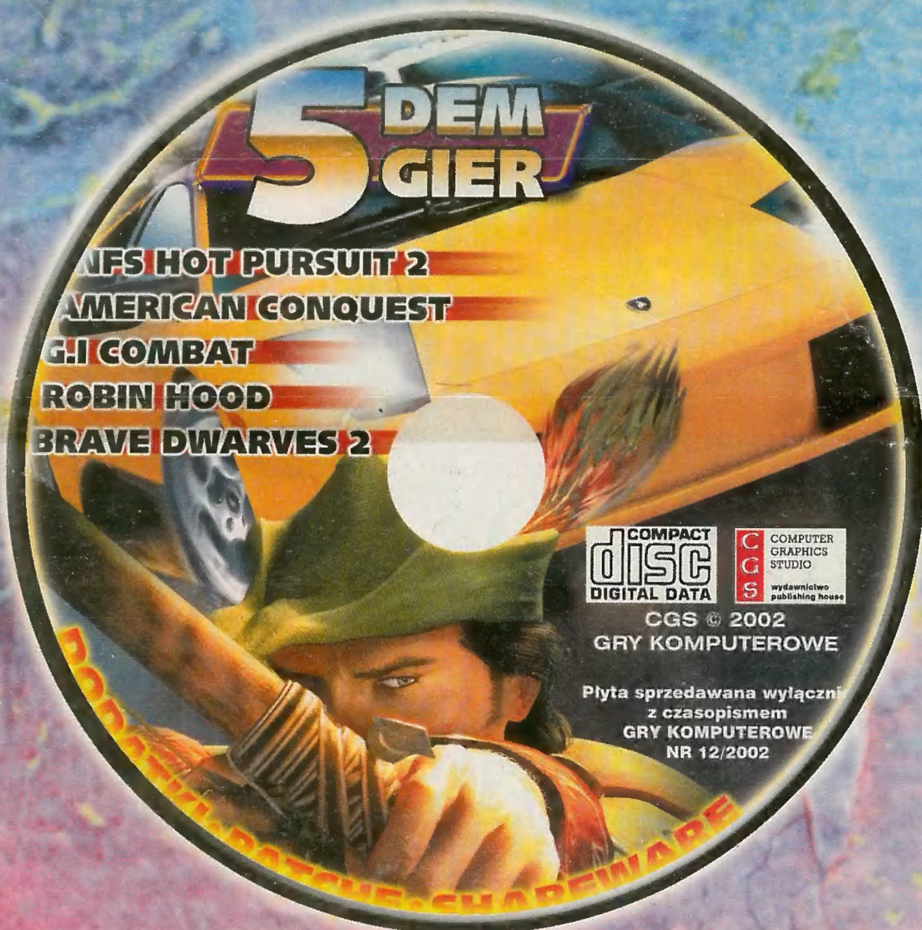
Best Film Co
W-wa 00-410 ul. Solec 22
Dział Handlowy: W-wa 01-042
ul. Okopowa 78 tel. 887-14-80





Przypominamy, że za miesiąc EDYCJA DVD, a niebawem do sprzedaży trafią kolejne OFICJALNE PORADNIKI, tym razem będą to: ICEWIND DALE 2 i NEVERWINTER NIGHTS.





Ten numer „Gier Komputerowych" stoi pod znakiem zmian. Przede wszystkim przesunięciu uległ termin ukazywania się naszego pisma. Teraz będzie to połowa każdego miesiąca. Istotnej zmianie uległ system oceny recenzowanych gier. Doszliśmy do wniosku, że dość już aptekarstwa. Dlatego punktację numeryczną zastąpiliśmy piktogramami graficznymi w postaci gwiazdek, na wzór branżowych pism audio i wideo. Tam taki system ocen funkcjonuje od dawna i jest powszechnie akceptowany. Nie widzimy powodu, aby w tematyce z założenia mniej poważnej, czyli grach komputerowych, dzielić włos na czworo i pastwić się nad każdym detalem, a tak dzieje się w czasopismach, które preferują oceny w skali procentowej i punktowej (do 10). Zauważcie, że nigdy żaden program nie został (i nie zostanie) oceniony na maksa. Dlaczego? Gdyż celowo zostawia się margines bezpieczeństwa, że jak pojawi się gra zasługująca na 100%, a potem trafi się jeszcze lepsza, to zwyczajnie zabraknie skali. Naszym zdaniem ten system ocen już się przeżył. Proponujemy prosty układ gwiazdkowy w skali 1 do 6 z czego ostatnia, szósta zarezerwowana jest na prawdziwy hit, grę która mimo, że według starej skali nigdy nie byłaby ideałem, jest po prostu w danej chwili najlepsza w swoim gatunku. A w związku z tym, ze opisujemy głównie nowości rynkowe, wskazujemy, które gry są w danej chwili na topie i możecie w nie zainwestować bez ryzyka.

Mamy nadzieję, że nowy system ocen spodoba się Wam, bo jest prostszy, bardziej przejrzysty i komunikatywny. Ponadto uwidoczniliśmy bardziej wady i zalety recenzowanych gier poprzez zastosowanie podpisów zdjęć na tle kolorystycznie nawiązującym do tabelek „plusy, „minusy". Ten prosty zabieg powinien również poprawić komunikatywność naszego pisma..

NOWY SYSTEM OCEN


Gra fatalna - unikaj jej jak ognia.


Marna, nic szczególnego.


Średnia, niczym specjalnie się nie wyróżnia.


Dobra, solidnie zrobiona gra.


Naprawde bardzo dobry produkt.



Hit. Najlepsza w swoim gatunku.

GRY KOMPUTEROWE,
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815-42-20 (godz. 9,00-16,30),
Fax (22) 812-68-29
e-mail: cgs@cgs.onyx.pl; www: http://cgs.onyx.pl

Redaktor Naczelny
Marek Suchocki

Z-ca red. Naczelnego
Dariusz Kazik

Reklama i Marketing
Przemysław Gorący
e-mail: pgoracy@cgs.onyx.pl

Zespół
Marcin Jaśkaczek, Arek Kowalczyk, Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski, Robert Mahler

NA CD - PEŁNA GRA

Akcja Incubation rozgrywa się na skolonizowanej przez ludzi planecie Skayra. W stacji badawczej Skay Hallwa prowadzono zaawansowane badania naukowe. Jednakże w wyodrębnionym kompleksie naukowym nastąpiła awaria reaktora atomowego.



Wybuch zniszczył osłonę stacji, oddzielającą naukowców od naturalnej formy życia tej planety, czyli Skay-Gerów. Rdzenni mieszkańcy planety nie okazali się potulnymi misiami i zaatakowali kolonistów z całą mocą. Dodatkowe mutacje genetyczne w ich oddziałach wytworzyły nowe, trudniejsze do zniszczenia gatunki. Gracz staje na czele kilkoosobowego oddziału Marines i ma za zadanie ewakuować załogę i mieszkańców bazy. Nie obejdzie się oczywiście bez konfrontacji z wrogimi mutantami i to właśnie stanowić będzie danie główne.

Dla graczy przygotowano 35 misji w trybie kampanii. Wprowadzenia do poszczególnych zadań przygotowano w formie filmików zrealizowanych na „silniku" gry. „Incubation" jest strategią turową. Gracz i jego komputerowi przeciwnicy (Skay-Gerzy) ruszają się na przemiennie korzystając ze ściśle określonej puli punktów ruchu na turę. Akcja została przedstawiona w niezwykle zdynamizowany sposób. Postacie (i wrogów) widać na przedstawionej pod pewnym kątem mapie pomieszczenia. Położenie kamery można dowolnie regulować (góra-dół; lewo-prawo; zoom). Gdy poszczególni wrogowie poruszają się, kamera podąża za nimi lub ustawia się za plecami najbliżej stojącego Marines. Taka dawka napięcia, rodem z horroru, w połączeniu z niezwykle klimatyczną muzyką wydatnie podnosi poziom adrenaliny. Zanim oddział przystąpi do akcji, należy odpowiednio wyposażyć jego członków. Do dyspozycji graczy oddano 24 rodzaje broni (min. karabiny maszynowe, lasery itp.) oraz dodatkowy ekwipunek bojowy (np. apteczki, systemy serwo itp.) Dozbrajanie oddziału następuje przed każdą misją, a potrzebny sprzęt można kupić, jeśli dysponuje się odpowiednią ilością punktów wyposażenia i punktów umiejętności. Te z kolei żołnierze uzyskują na polu walki w nagrodę za udane akcje i w rozmieszczonych na planszach skrzyniach. W nich także można znaleźć broń i magazynki.

PIERWSZA KREW

Oto szczegółowy opis przejścia pierwszej misji, który pozwoli Wam zapoznać się z obsługą gry.

Na początku należy zadbać o ekwipunek podopiecznych.

Na Głównej Mapie klikamy kółko z napisem Zaopatrzeniowiec Alfa. Kolejno wybieramy żołnierzy i kupujemy Brattowi i Maxonowi po Zaawansowanym Pistolecie Bojowym. Na razie tylko na tyle możemy sobie pozwolić.

Teraz na Głównej Mapie wybieramy opcję Zabezpieczyć Hale i klikamy go dwukrotnie.

Po przeczytaniu opisu misji klikamy przycisk Dalej.

Zaczyna się właściwa rozgrywka. Rozstawiamy swoich żołnierzy na czerwonych kropkach przy użyciu lewego przycisku myszy (LPM). Naciskamy ikonę Następny Gracz. Na zachód przed naszym oddziałem są skrzynki z amunicją, do których postaramy się dotrzeć. Ponieważ zadanie polega na zabiciu wszystkich obcych w pomieszczeniu, nie omieszkamy tego uczynić. Podstawowa zasada przetrwania brzmi: poruszamy się zawsze w grupie i zawsze zostawiamy sobie punkty, aby użyć trybu obrony. Zatem przesuwamy kolejno wszystkich żołnierzy w stronę skrzynek i ustawiamy ich we wspomnianym trybie. {Ruch: wskazanie punktu docelowego (nie mniejszy niż z cyferką 2, bo tyle Punktów Ruchu potrzeba na uaktywnienie trybu obrony) i kliknięcie LPM). Sprawa jest o tyle prosta, że już po chwili nadbiegną pierwsze Ray'Thery. Tryb obronny pozwoli naszym wojakom oddać serie konieczne do ich zabicia. Wciśnięcie przycisku Następny Gracz kończy turę, a my możemy ponownie przesuwać się w stronę skrzynek, znowu zostawiając punkty na uaktywnienie trybu obronnego. Gdy będziemy już w pobliżu cennych skrzynek wybieramy żołnierza, któremu zostało najmniej naboi i ustawiamy go w bezpośredniej odległości od skrzynek (obojętnie czy na wprost czy po ukosie). Symbol ręki, który pojawia się na panelu sterowania oznacza, że możemy otworzyć znalezisko i pobrać całą jego zawartość. Misja kończy się, gdy zginie ostatni przeciwnik na planszy.



INCUBATION

BATTLE ISLE FAZA CZWARTA

ZA MIESIĄC DODATKOWE MAPY NA NASZYM CD i DVD

PRZECIWNICY:

Ray'Ther

Najczęściej spotykany przedstawiciel obcej rasy. Mało wytrzymały i łatwy w eksterminacji. Wystarczy jeden strzał, aby rozleciał się na strzępy. Nie jest uzbrojony, więc musi podejść bardzo blisko, aby zaatakować. Ray'Thery są szybkie (6 punków akcji (AP) na turę) i działają w grupie.



Gore'Ther

Niezwykle groźny w zwarciu. Jeden cios jego szczypiec szatkuje Marines jak kapustę. Jest silnie opancerzony, a załatwić go można jedynie strzałem w plecy. Na szczęście jest bardzo powolny (2 AP).

Ee'Ther

To prawdziwa bestia. Pod koniec tury odzyskuje wszystkie stracone punkty. Jest szybki i bardzo wytrzymały. Zniszczyć go możesz tylko zmasowanym ogniem kilku żołnierzy swojego oddziału.



Ray'Coo

Ten gad skacze na każde pole planszy, na które zapragnie. Dodatkowo może porazić Cię z laserowej wyrzutni, którą znakomicie się posługuje. Najlepiej załatwić go z bliskiej odległości. Na szczęście nie jest zbyt wytrzymały.

Cy'Coo

To prawdziwy, opancerzony siłacz. Na całe szczęście wcale się nie porusza, a jedynie razi żołnierzy z pewnej odległości. Zasada jest taka, że Cy'Coo strzela zawsze tam, gdzie w poprzedniej turze stał któryś z Marines. Wystarczy więc być w ciągłym ruchu, a jego broń stanie się bezużyteczna. Zabić go można jedynie ustawiając żołnierza w tryb ochrony. Gdy skorupa gada uchyli się na moment, zostanie porażony śmiertelną dawką ołowiu.

Squee'Coo

Bardzo silny przeciwnik, podobny nieco do Ray'Coo. Na szczęście nie potrafi skakać, ale może wychylić się zza przeszkody i oddać strzał w Twoim kierunku. Zniszczysz go przeprowadzając zmasowany atak.



Squee'Ther

Wolny i słabo opancerzony przeciwnik. W zwarciu bywa jednak potworem, a jego silne kły robią porządek w 3 sekundy.



Pyr'Coo

Nieźle uzbrojony, więc lepiej pobawić się z nim w chowanego, niż wystawiać się na otwarty ogień. Gdy masz go na muszce, pakuj ile wlezie!



Al'Coo

Ogromna poczwara ciężka niczym 100 tonowe działo. Ty też używaj dział, aby go pokonać. Najlepiej tych największego kalibru.



War'Coo

To krewny Cy'Coo. Ten jest jednak nieśmiertelny, więc nie warto do niego strzelać. Trzeba tylko ciągle się przemieszczać...



Dec'Ther

Pająkopodobna gadzina. Mało żywotny, ale bardzo szybki. Gdy znajdzie się w pobliżu, paraliżuje gazem żołnierzy w promieniu 1 pola. Ci umierają jak muchy. Lepiej trzymaj się od niego z daleka.

Tr'Yn

To mama Dec'Therów. Lepiej rozwal ją, zanim będziesz miał na karku setki jej potomstwa.

BROŃ:

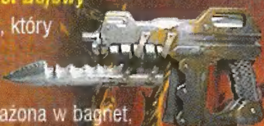
Lekki Pistolet Bojowy

Najsłabsza broń w grze, którą na początku dysponuje Twój każdy żołnierz. Bez wdawania się w szczegóły, ważna rada: wymień ją jak najszybciej!



Zaawansowany Pistolet Bojowy

Unowocześniony Light, który może już wyrządzić nieco szkody słabszym wrogom. Wyposażona w bagnet, który przydaje się w zwarciu. Aby się nią posługiwać musisz posiadać 1 punkt umiejętności (PU). Magazynek mieści osiem naboi, a celny strzał zabiera 3 punkty życia.



Standardowy Karabin Szturmowy

Całkiem przyjemna zabawka z bagnetem. Magazynek na 10 pocisków. Aby jej używać potrzebujesz 3 PU. Odbiera wrogom 4 punkty życiowe.



Karabin Snajperski

Wraz z modułem System Celowniczy (który należy dokupić osobno) prawdziwie kozacka broń. Zdejmie z dystansu wiele gatunków gadów.



Karabin Dwulufowy

Dwulufowa giwera. Znakomicie sprawdza się na krótki dystans i bardzo szybko się chłodzi.



Ciężki Karabin Szturmowy

Wielko kalibrowe działko, które charakteryzuje się ogromną siłą rozrzutu. Za jego pomocą możesz jedną serią powalić kilku wrogów na raz.



Maszynowe Działko Szybkostrzelne

To udoskonalona wersja poprzedniej broni. Zadaje więcej obrażeń i jest bardziej precyzyjna.



Miotacz Płomieni

Miotacz ognia (podobny miała porucznik Ripley!). Niezastąpiony w zwarciu. W trybie B pokrywa ogniem kilka pobliskich pól i uniemożliwia obcym dojście do Ciebie.



Miotacz Min

Wyrzutnia min. Ma dwa tryby działania. W pierwszym pocisk wybucha po trafieniu w przeciwnika, w drugim mina czeka, aż ktoś do niej podejdzie i wówczas eksploduje.



STEROWANIE

LPM - wybranie żołnierza, wciśnięcie przycisku, ruch, kliknięcie ikony itp.
PPM - zmiana położenia kamery
LPM + PPM - zamiana kąta ustawienia kamery



NA CD - PEŁNA GRA



EKRAN GRY

1 - zapamiętanie sytuacji
2 - zapis gry
3 - odczyt gry
4 - opis misji
5 - poprzednia tura
6 - poprzednia misja
7 - poddanie się
8 - sylwetka postaci (punkty życia, morale itp.)
9 - broń (wykres przegrzania, naboje itp.)
10 - ilość pozostałych punktów ruchu
11 - tryb obrony
12 - leczenie
13 - tryb broni
14 - stymulatory
15 - odpoczynek
16 - użycie
17 - kompas
18 - pasek opcji i ustawień
19 - mapa
20 - widok swobodny
21 - widok użytkownika
22 - widok jednostki
23 - następna jednostka
24 - następny wróg
25 - lupa
26 - koniec tury



Proporzec
Niesiony przez dowódcę zwiększa morale całej grupy.



Serwo system
Adrenalinka! Dodaje jeden punk AP wybranemu wojakowi



Plecak Odrzutowy
Plecak odrzutowy, który uniesie twojego Marines w przestworza



Magazynek
Zwiększa dwukrotnie ilość posiadanych naboi



Moduł skanujący
Pokazuje na mapie rozmieszczenie obcych



System Celowniczy
Zwiększa podwójnie celność broni



Stymulanty
Sterydy, które zwiększają o jeden punkt akcji w danej turze (małe) lub dodają 2 AP i zwiększają morale (duże)





WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYDAWCA .... BlueByte
PRODUCENT .... BlueByte
INTERNET .... www.bluebyte.com
WYMAGANIA .... P 90 MHz, 4X CD-ROM, 16 MB RAM, 2 MB karta graficzna, Windows 9x, Me, XP



Karabin Plazmowy
Strzela pociskami plazmowymi, a dodatkowo umożliwia utworzenie pola siłowego wokół wybranego Marines.



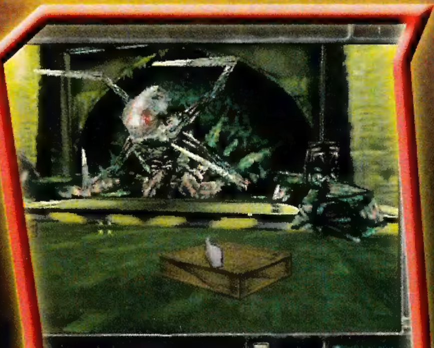
Laser Wysokoenergetyczny
Broń do której nie potrzeba amunicji, stąd można jej używać ciągle. Niestety szybko się przegrzewa i musi długo stygnąć...

EKWIPUNEK



Apteczki
Są duże i małe, a służą rzecz jasna do leczenia (siebie i kolegów)







NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Oto zwiastun „Need For Speed: Hot Pursuit 2". Na płycie CD znajdziecie demo gry legendy, prawdopodobnie najbardziej znanego i jednego z najlepszych tytułów z gatunku samochodówek na PC. Chyba każdy amator komputerowej rozrywki przynajmniej słyszał o grach z serii „Need For Speed", a większość tych, którzy mieli okazję w nie zagrać, pochlebnie wypowiada się na ich temat. Faktycznie, gry z tej serii cechuje świetna oprawa graficzna, dopracowany engine i przede wszystkim wysoka grywalnośćić.

Dzięki wersji demonstracyjnej, macie okazję, Drodzy Czytelnicy, przekonać się, że ludzie z EA GAMES po raz kolejny odwalili kawał dobrej roboty. Demo gry, mimo że nie oferuje wiele na polu możliwości prowadzenia rozgrywek, daje nam pogląd na to, z czym będziemy mieli do czynienia w wersji finalnej. Program pozwala na wzięcie udziału w pojedynczym wyścigu (dwa okrążenia) na jedynym dostępnym torze o nazwie Calypso Coast. Do wyboru mamy dwa fantastyczne, sportowe samochody jakimi są Porsche 911 Turbo i Ferrari 360 Spider. No i to tyle jeśli chodzi o możliwość gry w wersji demonstracyjnej. Niemniej, nawet udział w tak krótkim wyścigu pozwala na ocenę walorów gry.

Przede wszystkim rzuca się w oczy niesamowita grafika samochodów. Składające się z wielu poligonów, lśniące karoserie, na których w czasie rzeczywistym odbijają się wszelkie cienie i refleksy świetlne, sprawiają wrażenie jakbyśmy patrzyli na zdjęcie, czy film. Także całe otoczenie, scenografia, w której odbywa się wyścig (w tym przypadku są to południowe, najpewniej greckie klimaty) robi bardzo miłe wrażenie. Jeżeli zaś chodzi o samą rozgrywkę, to nam, piratom drogowym biorącym udział w nielegalnym wyścigu, przeszkadzać będą nie tylko łatwe do zgubienia patrole policyjne, czy blokady drogowe, ale helikoptery zrzucające płonące i wybuchające beczki.



Finalna wersja „Need For Speed: Hot Pursuit 2" umożliwi nam wzięcie udziału w rozgrywkach w każdym z pięciu trybów (cztery z nich są niedostępne w wersji demo). I tak, w trybie Hot Pursuit weźmiemy udział w karierze złożonej z 33 „misji". Walczyć tu będziemy o tytuł Ultimate Road Racer. Kariera w trybie Championship, składa się również z 33 „misji", jednak tym razem będziemy walczyć o tytuł Mistrza Świata w rajdach drogowych. Single Challenge i Quick Race to dwie opcje oferujące nam udział w pojedynczym wyścigu zarówno z towarzystwem całej lokalnej policji, jak i klasyczny wyścig z wybraną przez nas klasą samochodów kontrolowanych przez komputer. Pozostaje jeszcze tryb multiplayer, jak zwykle umożliwiający poprowadzenie rozgrywki z przyjaciółmi poprzez LAN oraz Internet.

Czekamy więc na finalną wersję gry, która dzięki nieprzeciętnej grafice oraz wysokiej grywalności (co pokazuje nam demo) ma realne szansę na osiągnięcie statusu superprzeboju. Zanim to jednak nastąpi, dajemy Wam możliwość, Drodzy Czytelnicy, wzięcia udziału w wyścigu oferowanym przez wersję demonstracyjną tej fantastycznej samochodówki.



EKRAN GRY

1. Pozycja
2. Punkty
3. Ilość okrążeń
4. Obrotomierz

STEROWANIE

Kursory - sterowanie pojazdem
C - zmiana widoku z kamer
Spacja - hamulec ręczny

PREMIERA	Listopad
CENA	Nieznana
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Electronic Arts
PRODUCENT	Electronic Arts
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.ea.com
WYMAGANIA	PIII 450 MHz, 128 MB RAM



G.I. COMBAT

Niewiele gier strategicznych osadzonych w realiach II Wojny Światowej odniosło tak wielki sukces, jak seria „Close Combat". Jednak już wkrótce na naszych komputerach pojawi się godny następca tej serii. „GI Combat", bo o tej grze tu mowa, posiada wszystkie cechy, które zadecydowały o popularności „Close Combat" (głównie realizm pola walki). Nic w tym dziwnego, bo twórcą „GI Combat" jest Eric Young, główny pomysłodawca wspominanej już serii „Close Combat". Atutem tej nowej produkcji będzie z pewnością znakomita grafika 3D. Autorzy nie ukrywają, że jest to pierwsza odsłona nowej serii i w związku z tym proponują nam jedynie rozgrywanie potyczek w krajobrazach Normandii (w okresie inwazji Aliantów). To gorący temat zwłaszcza po serii filmów militarnych nawiązujących do tego okresu historii. Czy oglądaliście już „Kompanię Braci"? Jeśli widzieliście, choć jeden odcinek, to z pewnością postanowicie sięgnąć po „GI Combat". Ogólne rozwiązania strategiczne będą przypominały te z „Close Combat". Kampanie składają się z szeregu powiązanych ze sobą misji bojowych. Przed rozpoczęciem misji dokonamy zakupu jednostek, które będą brały udział w operacji. W trakcie bitew nasi żołnierze będą zdobywać doświadczenie. Ale tak naprawdę, to wyjątkowy realizm pola walki ma sprawić, że po ten produkt sięgną tysiące graczy. Występująca tu broń ma być scharakteryzowana przez następujące czynniki: zasięg, szybkostrzelność, celność, zdolność penetracji czy zawodność. W grze duży nacisk położono na aspekt psychologiczny. Każdy z żołnierzy ma bowiem własną osobowość. Ta z kolei ulega modyfikacji w trakcie walki. Żołnierze pod wpływem ostrzału panikują, mogą nawet doznać załamania psychicznego. Innym razem zachowują się niezwykle agresywnie, wręcz brutalnie np. dobijają rannych. Ale oczywiście w różnorodnym wachlarzu zachowań nie zabraknie czynów bohaterskich i heroicznych.

Wyjątkowo atrakcyjnie prezentuje się grafika gry, która została wykonana w trybie 3D tak, więc obraz możemy dowolnie obracać, przybliżać i oddalać. W trakcie bitwy niszczone są umocnienia, płoną drzewa, a po ostrzale artyleryjskim, w ziemi zostają olbrzymie leje. Wielu z Was ucieszy zapewne informacja, że podczas walki można obserwować pole bitwy oczami jednego z żołnierzy.

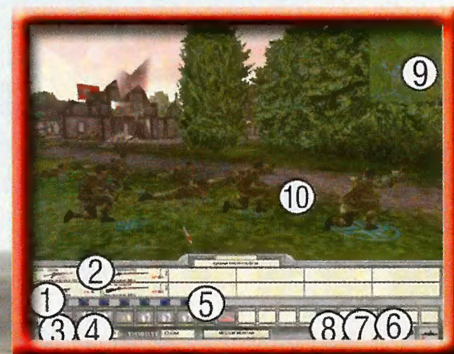
Oczywiście jak przystało na grę XXI wieku, będzie ona posiadała bardzo rozbudowany tryb multiplayer. Pozwoli on na uczestnictwo jednocześnie 16 graczy, z których każdy kontroluje swój fragment frontu. Właśnie tryb multiplayer i dostęp do Internetu jest metodą walki firmy z piractwem. Jeden z przedstawicieli firmy powiedział: „Spodziewamy się, że nasze gry będą licznie kopiowane, w pewnym sensie jest to oznaka popularności programu. Lecz jedynie Ci, którzy zakupią oryginalny produkt, będą mogli toczyć bitwy w Internecie na naszych serwerach. A dodatkowo, co miesiąc będą otrzymywać specjalnie zaprojektowane nowe jednostki, scenariusze i kampanie".

To dość interesująca metoda walki z piractwem komputerowym, ale czy będzie skuteczna, czas okaże.

Dzięki naszemu czasopismu możecie już teraz przetestować walory tego programu. Demo znajduje się na płycie dołączonej do tego numeru. Mamy nadzieję, że docenicie fakt, że za sprawą „Gier Komputerowych" możecie jako jedni z pierwszych zagrać w tak „gorące" demka jak to czy choćby „American Conquest". W poprzednim numerze pierwsi zamieściliśmy „Unreal Tournament 2003, a na podobne niespodzianki możecie liczyć w kolejnych numerach naszego pisma!

STEROWANIE

- W - Przesuwanie pola walki do przodu
- S - Przesuwanie pola walki do tyłu
- A - Obraca obraz pola walki w lewo
- D - Obraca obraz pola walki w prawo
- Q - Przesuwa obraz pola walki w prawo
- E - Przesuwa obraz pola walki w lewo
- R - Pomniejsza widok pola bitwy
- F - Powiększa obraz pola bitwy
- Lewy przycisk myszy - wybór oddziału
- Tab - następne zgrupowanie żołnierzy



EKRAN GRY

1 - Lista oddziałów
2 - Skład oddziału
3 - Zawieszenie broni
4 - Czas trwania bitwy
5 - Rodzaj akcji wykonywanej przez oddział
6 - Wezwanie wsparcia
7 - Menu
8 - Zadania
9 - Minimapa
10 - Pole gry

JAK GRAĆ

W wersji demo mamy możliwość rozegrania jednej z pierwszych misji kampanii w Normandii. Naszym zadaniem jest zdobycie małego francuskiego miasteczka (w przypadku, jeśli gracie Aliantami). Na początku warto zakupić jeden, bądź dwa moździerze. Pamiętajcie, że tuż po tym, jak Wasze oddziały zostaną zauważone przez przeciwnika, możecie spodziewać się, że Niemcy wezwą wsparcie artyleryjskie. W momencie, gdy zdecydujecie się na walkę nazistami, dobrym rozwiązaniem jest zakup na początku kilku drużyn z ciężkimi karabinami maszynowymi. Skutecznie powstrzymają one atak piechoty przeciwnika.

WERSJA JĘZYKOWA .... Angielska
WYDAWCA .... Strategy First
PRODUCENT .... Freudom Gamet
INTERNET .. www.gameover-games.com
WYMAGANIA .... PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta grafiki z 16 MB RAM

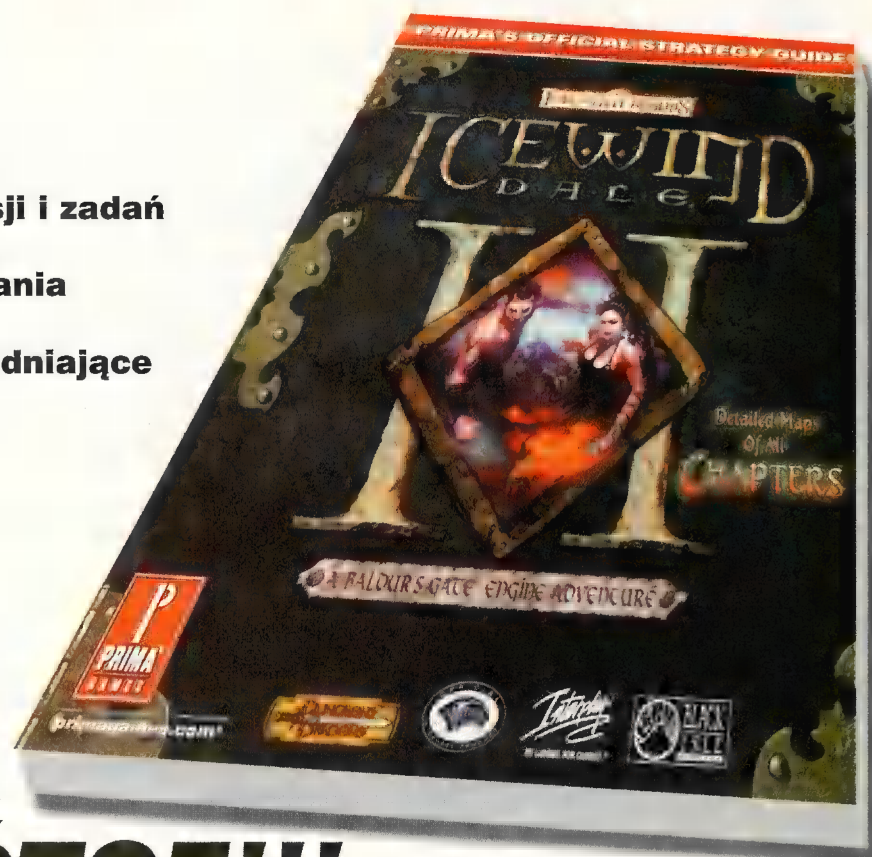
OFICJALNE PORADNIKI

W LISTOPADZIE
ICEWIND DALE II
- OFICJALNY PORADNIK

ZNAJDZIECIE W NIM:

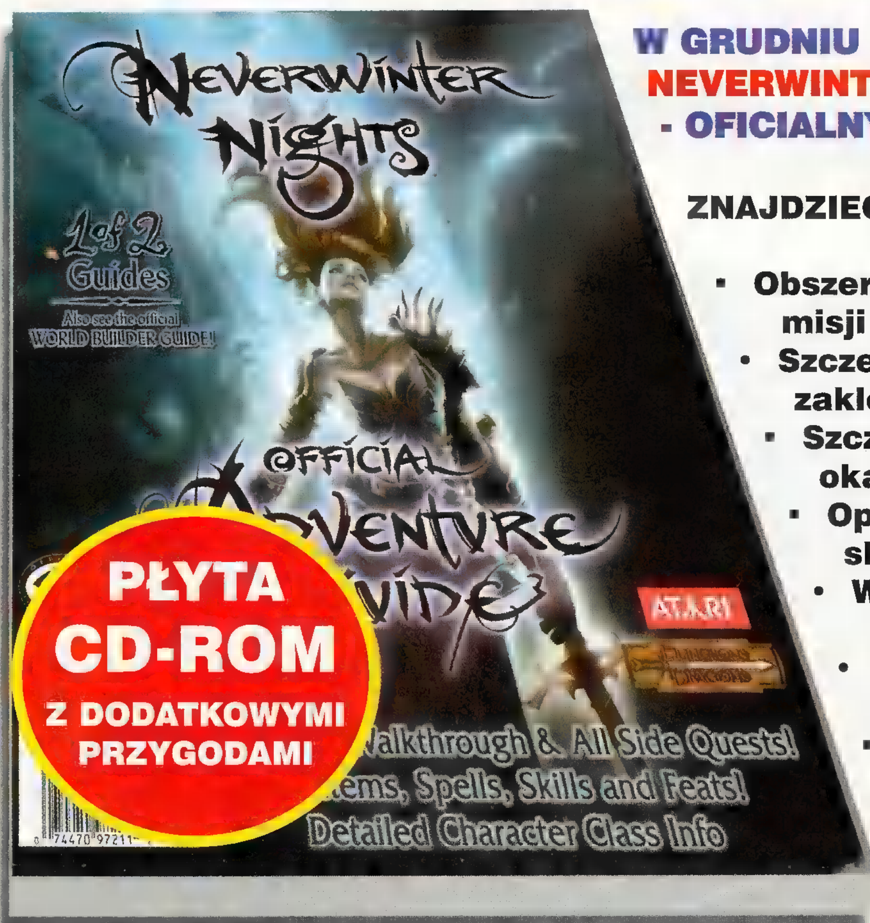
- Obszerny opis wszystkich misji i zadań
- Mapy wszystkich lokacji
- Wskazówki dotyczące budowania idealnej drużyny
- Wskazówki i strategie uwzględniające zasady 3 edycji AD&D
- Opis ras, umiejętności i klas poszczególnych bohaterów
- Kompletny bestiariusz
- Wykazy broni, pancerzy i potworów
- Szczegółowe omówienie wszystkich zaklęć, zdolności i atrybutów

Cena 19.99 zł



JUŻ WKRÓTCE!!!

Zamówienia prosimy kierować na adres cgs@cgs.onyx.pl



W GRUDNIU
NEVERWINTER NIGHTS
- OFICIALNY PORADNIK

ZNAJDZIECIE W NIM:

- Obszerne omówienie wszystkich misji i zadań
- Szczegółowy opis przedmiotów, zaklęć, umiejętności I zdolności
- Szczegółowe mapy wszystkich okalizacji
- Opis wszystkich ukrytych skarbów
- Wskazówki dotyczące strategii i taktyki w każdej misji
- Szczegółowy opis wszystkich stworów wraz z ich statystykami
- Płyta CD wypełniona po brzegi dodatkowymi przygodami

Cena 24.99 zł

Wszyscy Ci, których zachwyciła gra „Cossacs", z pewnością pokochają i tę grę. Mimo, że osadzona w innych realiach historycznych i geograficznych, „American Conquest" zaoferuje nam podobne rozwiązania i styl gry. Jak nie trudno się domyślić za produkcję tych dwóch gier odpowiadają ci sami ludzie. W „American Conquest" będziemy mogli wziąć udział w trwających trzysta lat, przeróżnych konfliktach na kontynentach Amerykańskich, począwszy od podboju Jukatanu, aż po wojnę o niepodległość. W przeciwieństwie do swojego poprzednika, większy nacisk położono tu na inteligencję jednostek i morale. Dzięki temu będziemy mogli obserwować następujące sceny: dwustu konkwistadorów broni się desperacko przed tysiącami szarżujących Indian, lecz w pewnym momencie, przerażeni hukiem wystrzałów Czerwonoskórzy wycofują się, a część z nich po prostu ucieka, ale tylko po to, aby zmylić przeciwnika. Po chwili bowiem uciekający zatrzymują się w pewnej odległości od miejsca potyczki, a potem niespodziewanie przypuszczają wściekły atak. Innym wielkim krokiem naprzód ma być ilość jednostek, które staną pod naszymi rozkazami. Każda ze stron konfliktu będzie mogła dysponować 16,000 jednostek. Szykują się więc gigantyczne bitwy. Należy również dodać, że autorzy programu zapewniają, że w „American Conquest", narody i plemiona będą bardziej zróżnicowane niż w grze „Cossacs", gdzie różnice między stronami konfliktu nie wpływały w znaczący sposób na styl gry. Teraz ulegnie to zmianie, a każda ze stron konfliktu, będzie dysponowała innymi technologiami i inną ścieżką rozwoju. Tak więc każda z ośmiu kampanii, w które przyjdzie nam grać, będzie stawiała przed nami wielkie wyzwania. Według zapowiedzi autorów, dzięki trybowi multiplayer gra w „American Conquest" nabierze nowego wymiaru. Oprócz standardowej rozgrywki lub też rozgrywek ligowych, twórcy programu stworzyli system walk nazwany Podbojem Ameryki. Co takiego szczególnego będzie ten tryb miał do zaoferowania? Logując się na serwery gry, będziesz wybierał, który z narodów chcesz reprezentować. Każda ze stoczonych potyczek będzie znajdowała swoje odzwierciedlenie w świecie gry, np. nasza porażka może wpłynąć na zmniejszenie się terytorium Majów (jeśli to plemię reprezentujemy). Będziemy mogli, więc poczuć się odpowiedzialni za losy całego narodu. Ponadto, jeśli jesteśmy wyjątkowymi strategami, to nasza obecność (bądź nieobecność) danego dnia w sieci może mieć wpływ na przebieg globalnego konfliktu. Oczami wyobraźni można już dostrzec graczy, którzy umawiają się – „ Zaatakujemy o szóstej rano, kiedy wszyscy śpią. Państwo Inków będzie nasze!". Do momentu, w którym otrzymamy pełną grę niejasne pozostaje, czy wielkość państwa będzie wpływała jakoś na samą grę, tzn. czy większe państwa będą szybciej budowały jednostki? Nie wiemy także, co stanie się, gdy któreś z państw zostanie wyeliminowane. Mimo tych wszystkich niepewności możemy stwierdzić, że będzie to jeden z bardziej interesujących tytułów tej zimy. Ale dość gadania. Przekonajcie się sami o zaletach tej gry i ruszcie na podbój Ameryki. Demo gry znajduje się na płycie dołączonej do naszego czasopisma.

PREMIERA	2003
CENA	Nieznana
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	CDV
PRODUCENT	GSC Game World
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.gameover-games.com
WYMAGANIA	PII 400 MHz, 64 MB RAM, karta grafiki z 16 MB RAM

JAK GRAĆ

Wersja demo umożliwia rozegranie jednej misji dla pojedynczego gracza. Jako dowódca oddziałów hiszpańskich musicie stworzyć przyczółek na wybrzeżu w celu przygotowania się do dalszej ekspansji na półwysep Jukatan. Przez pierwsze minuty gry zapoznacie się z dowodzeniem jednostkami, wznoszeniem budowli i walką. W pierwszej fazie potyczki będziecie zmuszeni zlikwidować tubylcze plemiona z dżungli, potem zetkniecie się z przedstawicielami cywilizacji Majów. Przygotujcie się do tego odpowiednio!

Demo pozwala także na grę w trybie multiplayer i to nie byle jakim. Oprócz tego, że możemy grać przez sieci lokalne, posiadacze dema biorą udział w testowaniu serwerów internetowych „American Conquest". Wystarczy tylko zarejestrować się. W tym trybie rozgrywka prezentuje się o wiele bardziej pasjonująco. Mamy dostęp do wszystkich opcji, w tym standardowy pojedynek, liga czy też tzw. Podbój Ameryki. Niestety w wersji demo można grać tylko dwoma narodami - Hiszpanami i Aztekami. Ale na początek powinno to wystarczyć. Pamiętajcie jednak, że w dniu premiery konta zostaną zablokowane. Aby je odblokować, potrzebny będzie indywidualny kod dostarczany wraz z pełną wersją gry.



EKRAN GRY

1 - minimapa
2 - Pole gry
3 - Pasek surowców - przedstawia ilość posiadanego drewna, żywności, kamieni, złota i żelaza

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybór jednostki/budynku
Prawy przycisk myszy – ruch we wskazane miejsce/atak jednostki
Formacje:
Gdy zaznaczymy kilka jednostek, mogą one przybierać następujące formacje po naciśnięciu odpowiednio:
R – Piechota – kolumna marszowa; kawaleria – klin.
K – Piechota – kwadrat obronny; kawaleria – kolumna.
F – Uzupełnienie formacji.
C – Piechota – szereg; kawaleria – szereg.
J – Rozwiązanie formacji

AMERICAN CONQUEST

BERNHARD BETTERMANN

IRINA PANTAEVA

MICHAEL MENDL

JENIEC

"TAK DALEKO JAK NOGI PONIOSĄ"

FILM NA PODSTAWIE BESTSELLERA JOSEFA MARTINA BAUERA

W LISTOPADZIE NA KASETACH VIDEO I PŁYTACH DVD



Dystrybucja: MONOLITH VIDEO Sp z o.o., 01-643 Warszawa, ul. Twardowskiego 3, tel. (22) 833 73 12, fax (22) 833 73 13, www.monolith.com.pl

Robin Hood
THE LEGEND OF SHERWOOD

Oto nadchodzi, gwiżdżąc wesołą melodię, najsłynniejszy rabuś wszechczasów niejaki Robin Hood. Zabierać bogatym, oddawać biednym, to jego najbardziej znane powiedzenie. Już niedługo za sprawą gry „Robin Hood: The Legend of Sherwood" będziemy mogli poprowadzić Robina i bandę jego zabijaków do walki z okrutnym szeryfem z Nottingham. Szkoda tylko, że gra swoim klimatem zbliżona będzie do filmu z Erolem Flynnem (główny bohater nosi na głowie tyrolski kapelusik z piórkiem, a na nogach ma zielone rajtuzy). Daremnie szukać tu mrocznych klimatów średniowiecza i magii. Słynny las przypomina raczej park podmiejski, a żołnierze szeryfa patrolują okolicę w błyszczących kolczugach (pewnie wieczory spędzają na ich polerowaniu, zamiast oddawać się pijaństwu w lokalnych karczmach). Program ten może nie zapowiada się dość oryginalnie, ale w zamierzeniach twórców miał łączyć elementy gier strategicznych, RPG i przygodowych. W efekcie otrzymujemy kolejny klon „Commandos" czy „Desperados". W czym to się przejawia? Podobieństw jest kilka. Po pierwsze dysponujemy kilkoma bohaterami, z których każdy posiada zestaw właściwych dla siebie umiejętności. Mamy na ten przykład Robina, który wyjątkowo celnie strzela z łuku, Marion, która leczy za pomocą ziół, czy też Małego Johna, potrafiącego podnosić swoich towarzyszy i w ten sposób pomagać im pokonywać przeszkody terenowe. W trakcie każdej misji musimy umiejętnie wykorzystywać umiejętności wszystkich bohaterów. Każda postać jest bowiem niezbędna w odpowiednim dla siebie miejscu i czasie. Przykładowo Robin mimo olbrzymiego wysiłku, sam nie pokona siepaczy szeryfa, gdyż musi pomagać mu cała drużyna. Na pierwszy rzut oka widać, że gra nie grzeszy oryginalnością rozwiązań, ale nie ma się temu co dziwić, bo program zrealizowała firma Spellbound, która stworzyła „Desperados: Wanted Dead or Alive". Autorzy zapowiadają, że finalna wersja „Robina" zapewni wiele godzin porządnej zabawy, a część akcji będzie rozgrywana w lokacjach, które są wiernym odzwierciedleniem historycznych miejsc. Tyle zapowiedzi. Jeśli otrzymamy od producenta finalną wersję programu, poddamy go okrutnym testom. Na razie możemy zagrać w wersję demo, którą zamieszczamy na płycie dołączonej do czasopisma.



EKRAN GRY

1 - Karta bohatera
2 - Posiadane umiejętności
3 - Wybór trybu poruszania (normalny i skradanie się)
4 - Ilość posiadanego złota i szczęśliwych koniczynek
5 - Powiększenie lub pomniejszenie pola gry
6 - Wykonanie tzw. szybkiej czynności
7 - Pole gry

STEROWANIE

Odbywa się głównie za pomocą myszki. Lewy przycisk wybiera bohatera i powoduje również wykonanie przez niego wcześniej wybranej umiejętności.

JAK GRAĆ

Wersja demo to w praktyce jedna, długa misja, w której Robin wraz z trójką towarzyszy (Marion, Małym Johnem i braciszkiem Tuckiem) musi uwolnić Szkarłatnego Willa. Biedak został schwytany przez żołnierzy szeryfa i jest przetrzymywany w lochach zamku. Należy zwracać uwagę na porozrzucane tu i ówdzie zwoje. Zawierają one informacje dotyczące naszych bohaterów, sposobu sterowania grą, czy też wykorzystywania umiejętności specjalnych. Naszym głównym zadaniem jest przedostanie się do zamku. Najłatwiej przyjdzie to zrobić Robinowi, który jest niezwykle zdolnym wspinaczem. Potem musi on niezauważalnie przemknąć się do bramy i otworzyć most zwodzony. Dalej sprawa jest nieco bardziej skomplikowana, gdyż w zamku kręci się wielu żołnierzy szeryfa. Pamiętajcie, że Marion potrafi leczyć swoich towarzyszy.



WYDAWCA	Strategy First
PRODUCENT	Spellbound Studios
INTERNET	www.robinhood-game.com
WYMAGANIA	PII 233 MHz, 64 MB RAM

Brave Dwarves 2

Hej ho, hej ho, do zbierania skarbów by się szło. Z taką pieśnią na ustach ruszają niewątpliwie do boju, bohaterowie najnowszej gry platformowo-zręcznościowej zatytułowanej „Brave Dwarves 2" (a tak przy okazji, proponujemy ufundować nagrodę dla osoby, która słyszała o części pierwszej). Dni bezczynnego leniuchowania dla krasnoludzkich bohaterów minęły bezpowrotnie. Znowu muszą ruszyć, aby oswobodzić swoją magiczną krainę, a że przy okazji zgromadzą trochę kasy, któż będzie miał im to za złe? Pomysł na tę grę jest stary jak świat gier komputerowych. Główny bohater (w tym wypadku krasnolud) miota się po planszy zbierając rozrzucone tu i ówdzie złote monety, drogocenne kamienie, magiczne napoje i artefakty. W tej ciężkiej pracy przeszkadzają mu rozmaitej maści potwory od krwiożerczych żab, po dyszące żądzą zemsty skrzaty w zielonych kubraczkach. Oprócz tego, że nasz krasnolud opanował sztukę właściwą jedynie pchłom i konikom polnym (jest w stanie skoczyć z miejsca na wysokość kilkakrotnie przewyższającą jego wzrost), posiadł jeszcze umiejętności magii i wojaczki. Dzięki temu nie jest jedynie bezbronnym skoczkiem. W obliczu nadchodzącej zagłady może posłużyć się magią, albo po prostu sięgnąć po bardziej proste rozwiązanie, czyli wykorzystać swój toporek. Kiedy już brodaty krasnolud uzbiera satysfakcjonującą nas ilość kasy, może wymienić ją w magicznym sklepie na różnego rodzaju magiczne artefakty np.: pierścień skoczności, amulet ochrony, toporek bezpiecznego powrotu, itd. Wszystkie te przedmioty przydadzą się w końcowych fazach każdego poziomu, gdyż będą tam czyhać na nas władcy krainy, których trzeba pokonać, aby przedostać się dalej.

Grafika poraża nas nie tyle ilością szczegółów, co kolorystyką. Wszystko w tej magicznej krainie błyszczy się niemiłosiernie, a na dodatek, latające duszki pozostawiają wszędzie świetlisty pyłek. Momentami może zemdlić od takiej ilości miłości i słodyczy (nawet pokonani przeciwnicy rozpadają się w uroczy sposób, pozostawiając po sobie jedynie iskrzące monety). Mimo tego, że gra nie grzeszy oryginalnością to jednak jest w niej coś, co jest w stanie utrzymać nas dłużej przy komputerze. Jeszcze tylko jeden poziom, albo jeszcze tylko 100 punktów...

Niewątpliwe ta gra uzależnia, o czym przekonał się nasz redakcyjny kolega. Odciągaliśmy go od komputera wraz z krzesłem, a on coś bełkotał o jeszcze jednym kluczu. Gdy pojawił się następnego dnia rano w redakcji, z szaleństwem w oczach mamrotał... jestem krasnoludem i będę zbierał złoto. Nie wierzycie? Sprawdźcie sami! Demo tej gry znajduje się na płycie dołączonej do naszej gazety. Ale pamiętajcie sięgacie po nie tylko na własną odpowiedzialność.







JAK GRAĆ

Mimo tego, że to demo nie zajmuje wiele miejsca, oferuje możliwość rozegrania jednego, pełnego poziomu gry. Musimy zebrać na nim wszystkie klucze i pokonać władcę poziomu. Niestety nie mamy pełnej możliwości wyboru krasnoludzkiego bohatera. W wersji demo możemy grać jedynie magiem. Miłego skakania.

STEROWANIE

Klawisze kierunkowe - ruch w wybranym kierunku
Spacja - skok
Ctrl - strzał

PREMIERA	Już jest
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	GameOverGames
PRODUCENT	GameOverGames
INTERNET	www.gameover-games.com
WYMAGANIA	PII 333 MHz, 64 MB RAM, Karta 3D z 8 MB video RAM



EKRAN GRY

1 - ilość energii życiowej
2 - mapa poziomu
3 - posiadane artefakty
4 - ilość złota
5 - bohater
6 - złoto do zebrania
7 - magiczne napoje regenerujące siły życiowe bohatera



Brave Dwarves 2

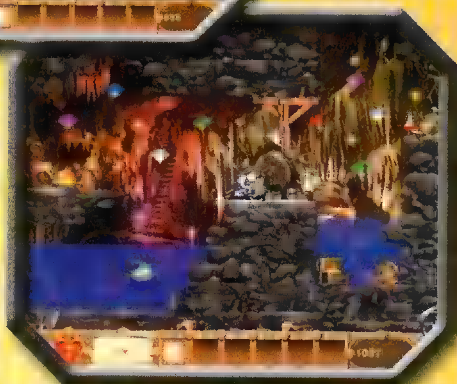
Hej ho, hej ho, do zbierania skarbów by się szło. Z taką pieśnią na ustach ruszają niewątpliwie do boju, bohaterowie najnowszej gry platformowo-zręcznościowej zatytułowanej „Brave Dwarves 2" (a tak przy okazji, proponujemy ufundować nagrodę dla osoby, która słyszała o części pierwszej). Dni bezczynnego leniuchowania dla krasnoludzkich bohaterów minęły bezpowrotnie. Znowu muszą ruszyć, aby oswobodzić swoją magiczną krainę, a że przy okazji zgromadzą trochę kasy, któż będzie miał im to za złe? Pomysł na tę grę jest stary jak świat gier komputerowych. Główny bohater (w tym wypadku krasnolud) miota się po planszy zbierając rozrzucone tu i ówdzie złote monety, drogocenne kamienie, magiczne napoje i artefakty. W tej ciężkiej pracy przeszkadzają mu rozmaitej maści potwory od krwiożerczych żab, po dyszące żądzą zemsty skrzaty w zielonych kubraczkach. Oprócz tego, że nasz krasnolud opanował sztukę właściwą jedynie pchłom i konikom polnym (jest w stanie skoczyć z miejsca na wysokość kilkakrotnie przewyższającą jego wzrost), posiadł jeszcze umiejętności magii i wojaczki. Dzięki temu nie jest jedynie bezbronnym skoczkiem. W obliczu nadchodzącej zagłady może posłużyć się magią, albo po prostu sięgnąć po bardziej proste rozwiązanie, czyli wykorzystać swój toporek. Kiedy już brodaty krasnolud uzbiera satysfakcjonującą nas ilość kasy, może wymienić ją w magicznym sklepie na różnego rodzaju magiczne artefakty np.: pierścień skoczności, amulet ochrony, toporek bezpiecznego powrotu, itd. Wszystkie te przedmioty przydadzą się w końcowych fazach każdego poziomu, gdyż będą tam czyhać na nas władcy krainy, których trzeba pokonać, aby przedostać się dalej.



Grafika poraża nas nie tyle ilością szczegółów, co kolorystyką. Wszystko w tej magicznej krainie błyszczy się niemiłosiernie, a na dodatek, latające duszki pozostawiają wszędzie świetlisty pyłek. Momentami może zemdlić od takiej ilości miłości i słodyczy (nawet pokonani przeciwnicy rozpadają się w uroczy sposób, pozostawiając po sobie jedynie iskrzące monety). Mimo tego, że gra nie grzeszy oryginalnością to jednak jest w niej coś, co jest w stanie utrzymać nas dłużej przy komputerze. Jeszcze tylko jeden poziom, albo jeszcze tylko 100 punktów...

Niewątpliwe ta gra uzależnia, o czym przekonał się nasz redakcyjny kolega. Odciągaliśmy go od komputera wraz z krzesłem, a on coś bełkotał o jeszcze jednym kluczu. Gdy pojawił się następnego dnia rano w redakcji, z szaleństwem w oczach mamrotał... jestem krasnoludem i będę zbierał złoto. Nie wierzycie? Sprawdźcie sami! Demo tej gry znajduje się na płycie dołączonej do naszej gazety. Ale pamiętajcie sięgacie po nie tylko na własną odpowiedzialność.





JAK GRAĆ

Mimo tego, że to demo nie zajmuje wiele miejsca, oferuje możliwość rozegrania jednego, pełnego poziomu gry. Musimy zebrać na nim wszystkie klucze i pokonać władcę poziomu. Niestety nie mamy pełnej możliwości wyboru krasnoludzkiego bohatera. W wersji demo możemy grać jedynie magiem. Miłego skakania.

STEROWANIE

Klawisze kierunkowe - ruch w wybranym kierunku
Spacja - skok
Ctrl - strzał

PREMIERA .... Już jest
WERSJA JĘZYKOWA .... Angielska
WYDAWCA .... GameOverGames
PRODUCENT .... GameOverGames
INTERNET .. www.gameover-games.com
WYMAGANIA .. PII 333 MHz, 64 MB RAM, Karta 3D z 8 MB video RAM



EKRAN GRY

1 - ilość energii życiowej
2 - mapa poziomu
3 - posiadane artefakty
4 - ilość złota
5 - bohater
6 - złoto do zebrania
7 - magiczne napoje regenerujące siły życiowe bohatera



SPIDER-MAN™

OD 8 LISTOPADA NA VIDEO I DVD

ZOBACZ MEGAHIT!

Szukaj kasety VHS lub
2 - płytowego wydania DVD
z superdodatkami
w dobrych sklepach
i wypożyczalniach.





Wyjedź do USA

i spotkaj Spider-mana. Kup Hoop Colę
i wygraj wyjazd na plan drugiej części filmu!*
Do wygrania tysiące filmowych nagród.

*szczegóły na promocyjnych opakowaniach Hoop Coli





Dystrybucja w Polsce Warner Bros Poland Sp. z o.o.



















THE SIMS: DODATKOWE OBIEKTY

Witajcie. Jeśli ktoś myśli, że po ubiegło miesięcznej, potężnej dawce dodatków, którą dostarczyliśmy Wam w edycji DVD, zabraknie nam pomysłów na ten numer, jest w błędzie. Na początek przygotujcie się na potężne uderzenie komputerowej rodzinki. „The Sims" atakują.



W ubiegłym miesiącu dostarczyliśmy Wam kilkadziesiąt nowych postaci do tej gry. Teraz dzięki dodatkom, które znajdziecie na płycie dołączonej do czasopisma, będziecie mogli zapełnić wirtualne domki najdziwniejszymi meblami. Czy ktoś z Was marzył kiedykolwiek o zapełnieniu mieszkania XVIII-wiecznymi meblami? Proszę bardzo, komplet znajdziecie na płycie. A może



ktoś chciałby mieć mieszkanie przypominające egipski grobowiec? Nie ma sprawy, zestaw dwóch sarkofagów i tapeta przypominająca hieroglify, znajduje się na naszej płycie CD.

MOBILE FORCES: MAPY MULTIPLAYER

Pozostając nadal w klimacie gier akcji, z przyjemnością prezentujemy nowe mapy trybu multiplayer do „Mobile Forces"..





HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 PL: TRYB MULTIPLAYER

Na płycie znajdziecie również najnowszą łatkę do gry „Heroes of the Might & Magic IV" (następuje zmiana z wersji 1.0 na 2.1). Łatka ta zawiera wiele poprawek wpływających na prawidłowe działanie gry. Dodatkowo w tym pliku zostało umieszczone kilka rozszerzeń wzbogacających grę. Między innymi znajduje się w niej poprawiona wersja edytora kampanii umożliwiającego tworzenie map dla jednego i wielu graczy, rozszerzenie umożliwiające grę wieloosobową i dodatkowe pięć map dla tego trybu gry.

WARCRAFT 3: DODATKOWE MAPY

A na zakończenie zachęcamy wszystkich miłośników „Warcrafta III" do sięgnięcia po 50 nowych map i scenariuszy. Dzięki nim, jesienne wieczory staną się z pewnością o wiele ciekawsze!

Do następnego spotkania!

Uwaga! Dostepna będzie także EDYCJA DVD! Nie przegapcie okazji!



● **WYMAGANIA:** Pentium 300 MHz ● 32 MB RAM ● karta 3D

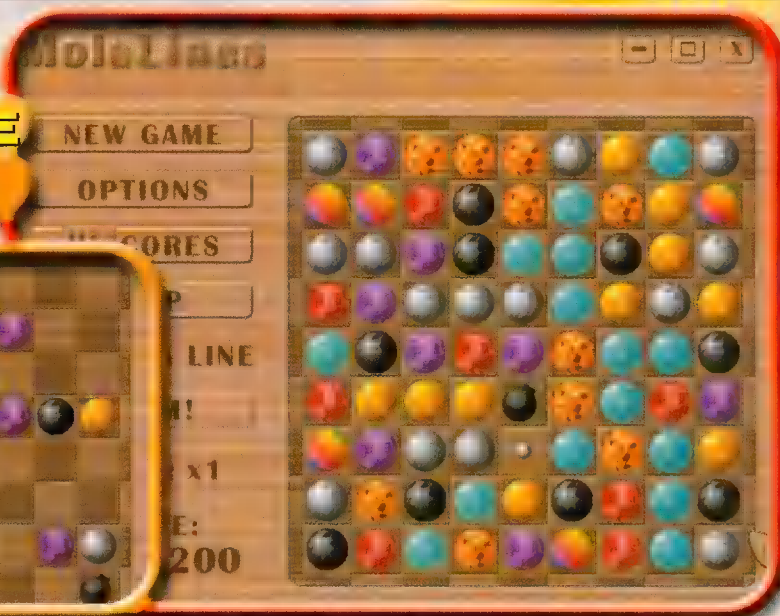
MOLE LINES

Jest to w zasadzie typowa gra w popularne „kulki" z jednym wszakże usprawnieniem. W miejscu, w którym w kolejnym ruchu pojawią się kolorowe kulki, pokazują się ich małe odpowiedniki. Pozwala to nieco lepiej zaplanować strategię i jest też sporym ułatwieniem. Grę można toczyć według klasycznych zasad (zbija się 5 kulek jednakowego koloru ułożonych w poziomie, pionie lub na skos) lub w trybie 2x2 (zbijają się 4 kulki ułożone w kwadracie). „Molelines" niemiłosiernie wciąga i na długo „przykleja" do monitora.

STEROWANIE

LPM - wskazanie, przesunięcie kulki





● **WYMAGANIA:** Pentium 166 MHz ● 32 MB RAM ● karta 3D

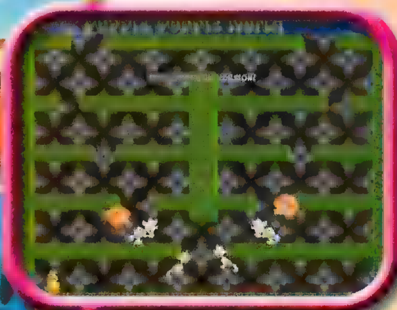
BUBBLE BOBBLE WORLD

Sympatyczna i barwna gra platformowa. Gracz steruje malutkim smokiem, który przemierza kolejne etapy pełne różnorodnych przeciwników. Wszystkich należy zamknąć w bańkach, którymi strzela się w ich kierunku. Po strzale należy delikwenta złapać, zanim zdąży się uwolnić, a także pozbierać pojawiające się przy tej okazji złoto lub owoce. Na gracza czekają różne duszki, straszydła i postacie opryszków. Gra ma urzekającą, kolorową grafikę, a w czasie zabawy przygrywa radosna muzyczka.

STEROWANIE

Kursory - ruch smoka (prawo, lewo, góra, dół)
Space - strzał





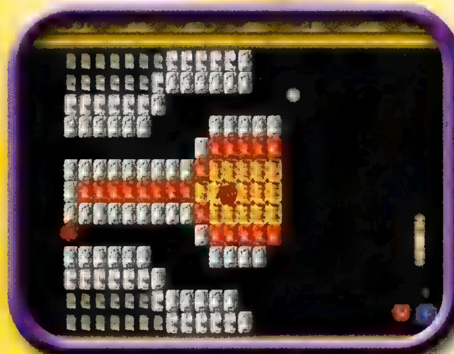
● **WYMAGANIA:** Pentium 200 MHz ● 32 MB RAM ● karta 3D

KRAKOUT

Odmiana nieśmiertelnego „Arkanoida". Zadanie gracza polega na takim manewrowaniu paletką, aby niewielką piłeczką rozbić mur z cegiełek. Pod niektórymi cegłami ukryte są specjalne bonusy, a ze ściany w kierunku paletki złatują różnorodne przeszkadzajki od których piłka niespodziewanie się odbija zmieniając kierunek. Grafika wykonana została w pastelowych barwach i części graczy może nie przypaść do gustu. Jednak dla sympatyków „Arkanoida", ta gierka jest pozycją obowiązkową.

STEROWANIE

Myszka - poruszanie paletki





● WYMAGANIA: Pentium 166 MHz ● 16 MB RAM ● karta 3D

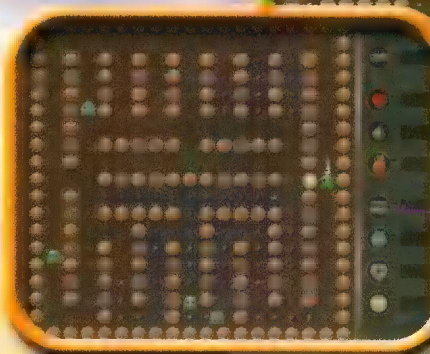
PAC BOMBER

Jest to nieco zmodernizowana wersja „Pacmana", czyli sympatycznego zjadacza kropek. Mamy klasyczną planszę-labirynt pełną kropek, które należy pozbierać. Są tu jednak przeszkadzające nam w tym zadaniu, krwiożercze duszki, których należy się wystrzegać. Nie zapomniano również o mega-kulkach, po skonsumowaniu których nasz Pac Bomber robi się odważny jak smok i sam może pożerać duszki. Autorzy gry poszerzyli jednak standardową wersję gry. Na planszy pojawiają się różnorodne bonusy, które należy zbierać. Może to być rakieta, przyspieszająca ruch Pac Bombera, tarcze, zapewniające czasową nietykalność, teleporty lub bomby, którymi można wysadzać ściany i przeciwników.

STEROWANIE

Kursory - sterowanie ruchami Pac Bombera
Space - stawianie bomb





● WYMAGANIA: Pentium 266 MHz ● 64 MB RAM ● karta grafiki 8 MB RAM

ALIEN BATTLECRAFT ARENA

Bardzo interesująca modyfikacja legendarnej gry „Asteroids". W tej wersji kierujemy małym statkiem kosmicznym, który na specjalnie skonstruowanej arenie walczy z przedstawicielami innych galaktycznych ras. W trakcie walki pojawiają się modyfikacje usprawniające nasz pojazd. Po zestrzeleniu statku przeciwnika, możemy wykorzystać fragmenty jego wraku do podreperowania własnego pojazdu. Jedynym minusem tego programu jest właściwie jedynie to, że jest to wersja 15-dniowa. Po upływie tego terminu od momentu zainstalowania, gra przestaje działać.

STEROWANIE

Kursory - skręt i przyspieszenie
A - strzał z broni podstawowej
Z - strzał alternatywny
Lewy Shift - strzał z broni rufowej





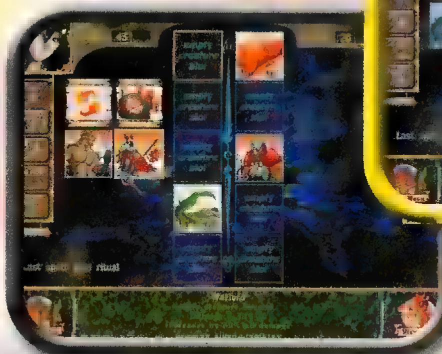
● WYMAGANIA: Pentium II 450 MHz ● 64 MB RAM ● karta grafiki 16 MB RAM

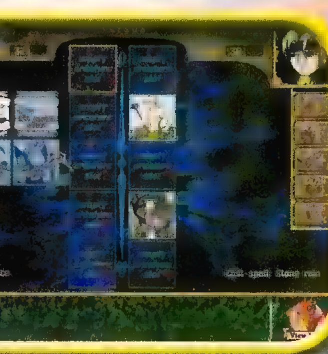
ASTRAL TOURNAMENT

Rzadko mamy okazję prezentować w dziale „Shareware" gry strategiczne, ale od czasu do czasu zdarzają się wyjątki. „Astral Tournament" jest właśnie takim wyjątkiem i to nie byle jakim! Rozwiązaniami nawiązuje do znanej gry karcianej „Magic the Gathering". Do pojedynku staje dwóch magów, a każdy z nich dysponuje kilkunastoma czarami z sześciu sfer magii (ognia, wody, ziemi, powietrza, życia i śmierci). Walka toczy się do momentu, w którym przeciwnik zostanie całkowicie pozbawiony punktów życia. Czary rzucane są na przemian (szkoda, że może być rzucony tylko jeden czar w turze). W grze mamy dwa tryby rozgrywki – pojedynek i turniej. Wersja shareware umożliwi zabawę przez trzydzieści dni. Jeżeli zdecydujecie się na zarejestrowanie tego programu, uzyskacie również dostęp do najpotężniejszych czarów w grze.

STEROWANIE

Tylko za pomocą myszki. Pamiętajcie, że kolejne czary kryją się pod innymi sferami magii.





Rozwiązania konkursów z GK 9/02

Monolith - "Pocałunek Smoka", nagrody otrzymują:
Piotr Masel, Wrocław
Anna Biłyk, Warszawa
Michał Kowal, Warszawa
Piotr Trocki, Bydgoszcz
Jan Kaczmarek, Warszawa

Warner - "Na własną rękę", nagrody otrzymują:
Andrzej Marcan, Gdynia
Krzysztof Wrosek, Warszawa
Paweł Berg, Gdańsk

Warner - "Helikopter w ogniu", nagrody otrzymują:
Stefan Jarus, Elbląg
Marta Krawczyk, Warszawa
Rafał Bień, Warszawa

Total Annihilation 2

Firma Infogrames potwierdziła oficjalnie, że podpisała umowę z koreańskim zespołem programistów Phantagram na wykonanie gry strategicznej czasu rzeczywistego. Grą tą ma być „Total Annihilation 2"! Tak naprawdę jeszcze niewiele wiadomo o tym projekcie, gdyż gra znajduje się w bardzo wczesnej fazie produkcji. Będziemy jednak ten produkt śledzić na bieżąco, a gdy tylko dotrą do nas nowe informacje, damy Wam znać.

Matrix On-line

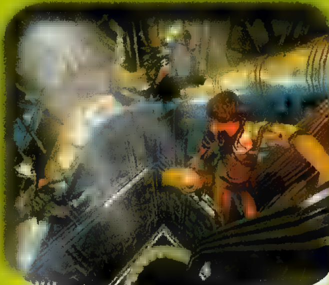
Kompania Warner Brothers zapowiedziała rozpoczęcie prac nad stworzeniem gry on-line mającej być symulacją systemu Matrix (Matrycy), czyli komputera generującego sztuczną rzeczywistość dla całej ludzkości! Nieco diaboliczny pomysł zważywszy na to, że postęp technologiczny następuje z zawrotną prędkością. A co wtedy, gdy gra o fałszywej rzeczywistości zrobi się zbyt inteligentna? Obudzimy się kiedyś w grze. O mój Boże, a może już jesteśmy w grze!!! Ale koniec żartów. Odnośnie daty premiery przedstawiciele firmy nie chcą mówić zbyt wiele, być może będzie to dopiero w 2004 roku? Jedyną pewną informacją jest to, że na całe szczęście nie będziemy musieli modyfikować swojego rdzenia kręgowego, by połączyć się z Matrixem, wystarczy pecet, Xbox lub PS2. Za oprawę graficzną odpowiada firma Monolith, czyli kolesie, którzy stworzyli engin LithTech (najnowszą grą, która z niego korzysta jest „No One Lives Forever 2"). O czym ma być sama gra, jeszcze dokładnie nie wiadomo. Z pierwszych informacji wnioskujemy, że będzie to RPG, w którym gracze będą tworzyć swoje światy, a żeby było zabawniej, czasami do tych światów będą trafiali inni. Co zrobimy z intruzami, to będzie najprawdopodobniej kwestia tylko naszej inwencji. Więcej szczegółów już wkrótce.

ABDUCTED

- **Producent:** Contraband Entertainment
- **Premiera:** II kwartał 2003

Na ostatnich targach ECTS gra „Abducted" dosłownie powaliła wszystkich na kolana. Stało się tak głównie za sprawą jej niesamowitej grafiki.

Aż trudno uwierzyć, że prezentowane przez nas obrazki nie pochodzą z filmu, tylko są pobrane bezpośrednio z gry. Jeżeli chodzi o fabułę, to jest ona równie atrakcyjna. Główny bohater budzi się ze snu i nie pamięta dosłownie nic. Nie wie kim jest, ani gdzie jest. Po pewnym czasie okazuje się, że znajduje się on w statku kosmicznym. Czy jest jednak członkiem załogi, czy tylko pasażerem na gapę? Nie wiadomo. Można odnieść wrażenie, że miała tu miejsce jakaś katastrofa. A co ciekawsze, niektóre fragmenty statku rozpadają się przy ich dotknięciu, a niektóre kabiny wyglądają jakby stanowiły fragment żywej istoty. W trakcie wędrówki po statku, nasz bohater odkrywa powoli fragmenty swojej przeszłości. Okazuje się jednak, że nie jest tu sam i że gdy on poszukuje odpowiedzi na pytanie kim jest, jakaś tajemnicza istota szuka jego. I to





„coś" raczej nie poszukuje kumpla do pogadania...Ciekawa fabuła, piękna grafika, wydaje się, że gra ta posiada wszystko, aby stać się hitem. Ale nie mówmy hop, bo do premiery jeszcze daleko...

GROM

Polscy programiści rozpoczęli szturm na światowy rynek gier komputerowych.

Oto nadchodzi kolejna gra wyprodukowana przez naszych rodaków,

- **Producent:** Rebelmind
- **Premiera:** IV kwartał 2002

a mianowicie „Grom". Wbrew podejrzeniom nie jest to historia naszego oddziału specjalnego. Akcja gry zabierze nas w tajemnicze rejony



gióry Tybetu, gdzie główny bohater, Pułkownik Grom wraz ze swoimi towarzyszami będzie zmuszony walczyć z nazistami o tajemniczy skarb króla Arjuna. Jak głoszą starożytne manuskrypty, w posiadaniu króla znajdowała się potężna broń mogąca w ułamku sekundy zniszczyć całe miasto. Aż strach pomyśleć, co się stanie, gdy przedmioty te wpadną w ręce hitlerowców. Gra ma być połączeniem strategii, RPG i gry akcji. Momentami ma przypominać grę „Commandos", bo każdy z członków drużyny (ma ona się składać z trzech osób) będzie posiadał właściwe dla siebie umiejętności, które trzeba będzie wykorzystać w odpowiednim miejscu i czasie. Z kolei elementy RPG uwidoczniają się w tym, że bohaterowie będą zdobywać doświadczenie i nowe umiejętności, które pomogą im w pokonywaniu przeszkód.

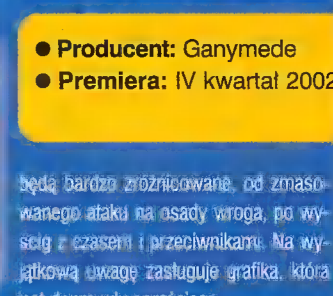


ARMOBILES

Akcja gry „Armobiles" jest umiejscowiona w roku 2009. Od ponad pięciu lat dowiadujemy się, że obszary Ziemi są pod kontrolą KZZ, czyli Konfederacji Ziem Zjednoczonych.



Regularne armie zostały zlikwidowane, a we wszystkich zbrojnych konfliktach uczestniczą dobrze opłacani najemnicy. Do takiego właśnie oddziału specjalizującego się w obsłudze pojazdów bojowych, trafi główny bohater gry. Do wyboru jest sześć podstawowych maszyn, a w trakcie gry można je modyfikować, dzięki zdobytym jeszcze ... Misje, które przyjdzie nam rozgrywać,



- **Producent:** Ganymede
- **Premiera:** IV kwartał 2002

będą bardzo zróżnicowane, od zmasowanego ataku na osady wroga, po wyścig z czasem i przeciwnikami. Na wyjątkową uwagę zasługuje grafika, która jest doprawdy porażająca.



SIMCITY 4

Zanim firma Maxis stworzyła najlepiej sprzedawaną grę wszechczasów, czyli „The Sims", zasłynęła znakomitą serią „SimCity" - symulatora funkcjonowania miasta.

O tym, że powstaje czwarta część tego programu informowaliśmy już kilka miesięcy temu. Ale wtedy nie



wiedzieliśmy o największej niespodziance, jaką przygotowali programiści z Maxis. Otóż postanowili oni połączyć tworzone przez siebie serie gier! W „SimCity 4" nie dość, że zajmiemy się wnoszeniem i zarządzaniem miasta, to jeszcze będziemy mogli je zaludnić naszymi ulubionymi rodzinkami z gry „The Sims". Zapowiada się olbrzymi przebój kasowy. Można sobie wyobrazić, że tysiące graczy, którzy



już stworzyli idealne domy zechce zbudować równie idealne miasta. Przecież wszyscy miłośnicy „The Sims" będą chcieli zobaczyć jak ich rodzinki jadą do kina, stoją w korkach udając się rano do pracy, czy też po prostu spacerują bez celu po całym mieście. Żeby było ciekawiej firma Maxis stworzyła kilka gotowych miast tak, więc można będzie przeprowadzić naszych simsów do Nowego Jorku, albo sprawdzić jak dadzą sobie radę w Los Angeles.

- **Dystrybutor:** Cenega Poland
- **Producent:** Maxis
- **Premiera:** Styczeń 2003

POST MORTEM

Paryż, lata dwudzieste ubiegłego wieku. Były amerykański detektyw



MacPherson dostał zlecenie od Sofii Blake. Musi ustalić, kto stoi za morderstwem jej krewnych.

Z początku fabuła najnowszej gry przygodowej firmy Microids wydaje się być standardowa. Ale później „Post Mortem" zacznie zaskakiwać i przerażać. MacPherson musiał zrezygnować z pracy w policji, gdyż dręczyły go okrutne wizje zbrodni, które jeszcze nie zostały popełnione. Krewni Sofii Blake zostali zabici w tajemniczy sposób. Ich bezgłowe ciała pokryte niezrozumiałymi napisami zostały odkryte w jednym z paryskich hoteli, ale nikt nie pamięta, aby się w nim wcześniej meldowali. Komisarz prowadzący sprawę wydaje się robić wszystko, by jak najszybciej ją zamknąć. Co ukrywa ten człowiek i w jaki sposób jego ręka uległa potwornej deformacji? Dlaczego badaniem ciał tej zbrodni zajmuje się człowiek, który w Paryżu uznany jest za jednego z większych autorytetów w sprawach okultyzmu? I kim tak naprawdę jest Sofia Blake? Czy zależy jej na wykryciu zbrodni? A może jej celem jest doprowadzenie MacPhersona do szaleństwa? Gra ze względu na drastyczne sceny i mroczną tematykę raczej nie będzie przeznaczona dla młodych graczy, ale zapowiada się ciekawie!



- **Producent:** Microids
- **Premiera:** IV kwartał 2002

Nowe kości pamięci

Firma Kingston Technologies ogłosiła rozpoczęcie dostaw nowych kości pamięci, chodzi tu o wersję DDR400, czyli PC3200. Nowe kości będą dostępne w wersji 256RAM i 512RAM. Ruch ten nieco wyprzedza potrzeby rynku, gdyż na razie niewiele jest płyt głównych wspierających te rozwiązanie.

Gry na cenzurowanym

Główne sieci sprzedaży gier komputerowych w USA i Australii zbojkotowały rozprowadzanie gry zatytułowanej „BMX XXX”. Powodem nie jest bynajmniej okrutna tematyka gry („Carmageddon” czy też ostatni przebój „Soldier of Fortune 2” nie napotykały takich problemów). Chodzi tu o to używane w grze słownictwo i sceny przedstawiające kobiety w skąpych strojach. Naszym zdaniem to już lekka przesada.

DINO CRISIS 2

- **Producent:** Capcom
- **Premiera:** Luty 2003

Posiadacze konsoli Xbox już niedługo zostaną uszczęśliwieni premierą trzeciej części gry „Dino Crisis”, podczas gdy na pecety trafi dopiero jej druga część.







Według zapowiedzi, „Dino Crisis 2” zachowa klimat oryginału, czyli ma być momentami grą tajemniczą i przerażającą. Jak nietrudno się domyślić, bohaterowie ponownie powrócą na wyspę dinozaurów, tym razem po to, aby zniszczyć je na dobre. Ale w takim razie, co ma oznaczać premiera trzeciej części na Xboxa, pewnie mimo nawet największemu wysiłkowi, naszym bohaterom nie uda się wypełnić misji w 100%. Cóż, taki jest los komandosa w świecie dinozaurów, nigdy nie uda się znaleźć wszystkich jajek...

KREED

- **Producent:** Burcut CT
- **Premiera:** I kwartał 2003

W grze „Kreed” wcielimy się w rolę jednego z kosmicznych legionistów, którzy znajdowali się na pokładzie statku zwiadowczego Aspero.

W trakcie jednego z dalekich zwiadów, Aspero dotarł do obszaru, w którym przestała funkcjonować ziemska technologia. Okazuje się, że jest to teren galaktycznego więzienia stworzonego przez jakąś tajemniczą rasę. Obszar ten przypomina olbrzymie kosmiczne morze Sargassowe. Wraki pojazdów zostały połączone w jedną wielką całość, a w tunelach, które zostały w ten sposób stworzone trwa nieustanna walka między przedstawicielami kilku galaktycznych ras. Okazuje się, bowiem, że tajemniczy Stwórzyciele ogłosili, iż jedynie zwycięzcy tej walki opuszczą więzienie. Legioniści ruszają więc do boju.





„Kreed” ma być grą akcji z elementami strategii. W bitwach będą towarzyszyli nam prowadzeni przez komputer żołnierze. W grze będzie występowało siedem ras, a każda z nich posiada własną taktykę i uzbrojenie. Czasem w trakcie gry będziemy zmuszani do dokonywania przeróżnych wyborów, np.: możemy czasowo sprzymierzyć się z inną rasą, aby w ten sposób pozbyć się silniejszej frakcji. Przeciwnicy cały czas będą się uczyli i dostosowywali swoją taktykę do naszego stylu gry. Sami też, gdy Legioniści zaczną odnosić sukcesy, mogą sprzymierzyć się przeciwko Ziemianom.

KURKA WODNA 2

- **Producent:** Toontraxx
- **Premiera:** Grudzień 2002
- **Dystrybutor:** Topware Poland

Kurczaki potrafią być krwiożercze, a w ich małych, okrągłych oczkach widać ów błysk dzikości.

W rzeczywistości kury to podłe drapieżniki, a wizyta w kurniku jest równie niebezpieczna, jak pływanie w morzu karaibskim z krwistym ochłapem przywiązanym do nogi. Niech nie zwiodą Was kłamliwe historyjki o tym, że kury łażą sobie bez celu po podwórkach i znoszą jajka. Są zagrożeniem dla ludzkości, więc trzeba je zniszczyć i to natychmiast! Będziecie mogli to uczynić w najbliższym czasie, a to za sprawą drugiej części jednej z najsłynniejszych polskich gier komputerowych „Kurce Wodnej”. Część pierwsza tego programu była prawdziwym fenomenem na polskim rynku. Sprzedała się w ilości ponad 50.000 egzemplarzy. Druga część zamierza powtórzyć ten sukces, a to dzięki całkowicie nowej oprawie graficznej poziomów, nowym rodzajom broni, ale przede wszystkim, potężnej dawce humoru.



HEARTS OF IRON

Kilka miesięcy temu pojawiły się pierwsze informacje o tej grze. Jednak dopiero teraz wiemy, jak będzie wyglądała.



„Hearts of Iron" to monumentalna gra strategiczna czasu rzeczywistego, która odwzorowuje konflikt światowy z lat 1936-1948. Akcja gry obejmuje całą planetę, a gracz będzie się wcielać w rolę przywódcy jednego z państw biorących udział w konflikcie. Bardzo duży nacisk ma zostać położony na rozgrywki polityczne. Oprócz prowadzenia walk (do dyspozycji mamy mieć ponad 100 typów jednostek) uwzględnimy także badania naukowe. Wiele rozwiązań przedstawionych w tej grze pojawiło się już wcześniej w serii gier „Europa Universalis" i nic w tym dziwnego, gdyż producentami tej serii również byli ludzie ze szwedzkiej firmy Paradox Entertainment. Producenci zapowiadają także, że szczególną uwagę położą na stworzenie wyśmienitego trybu multiplayer.

- **Producent:** Paradox Entertainment
- **Premiera:** IV kwartał 2002
- **Dystrybutor:** CD Projekt



Logitech Mx 700

Nie jest tajemnicą, że większość bezprzewodowych urządzeń dołączanych do pecetów nie nadaje się do grania. Bezprzewodowa myszka czy klawiatura działają z niewielkim opóźnieniem, które w znaczący sposób wpływa na jakość grania (zwłaszcza w grach wymagających szybkich reakcji). Firma Logitech zapowiedziała, że dzięki nowej technologii jej najnowszy produkt, bezprzewodowa myszka komputerowa Logitech Mx 700, jest całkowicie wolna od tego problemu. Produkt ten w naszych oczach posiada jednak jedną wielką wadę: cenę. Ta myszka kosztuje ponad 80$ (w Polsce cena nie jest jeszcze ustalona).

GeForce4 460 Go

Na początku października Nvidia poinformowała świat o podpisaniu umowy z firmą Toshiba. Dzięki temu wszystkie fabrycznie montowane notebooki Toshiby zostaną wyposażone w najnowsze karty graficzne Nvidii. Karta GeForce4 460 Go, aktualnie montowana w notebookach, oparta jest na technologii PowerMizer. Technologia ta w znaczącym stopniu podnosi efektywność komputerów przenośnych, gdyż pozwala na znaczne oszczędności energii.

Snajper graczem?

Docierające ostatnio ze Stanów wieści o jakimś nawiedzonym snajperze grasującym na przedmieściach Waszyngtonu i strzelającym do niewinnych ludzi elektryzowały opinię publiczną na całym świecie. Ciekawostką jest fakt, że policja brała pod uwagę również teorię, według której snajper mógłby być miłośnikiem brutalnych gier komputerowych. W jaki sposób ktoś na to wpadł? Chodzi tu o stwierdzenie znalezione na karcie tarota „I'm the God" (Jestem Bogiem). Według specjalistów jest to jeden z najbardziej popularnych kodów w strzelankach. W związku z tym przeprowadzano obserwacje w lokalnych kawiarenkach internetowych, a także przeglądano grupy dyskusyjne w poszukiwaniu podejrzanych wiadomości. Zgodnie z tym rozumowaniem wystarczy „Quake", aby stać się super żołnierzem, „GTA 3", aby zostać super kierowcą. A „Flight Symulator" pozwoli nam na doskonałe kierowanie samolotem w rzeczywistości. Panowie policjanci, litości!

Zmutowany pazur

Firma Activision ogłosiła rozpoczęcie prac nad grą akcji, w której głównym bohaterem będzie jeden z ulubionych mutantów uniwersum Marvela – Wolverine. Z pierwszych informacji wiemy, że w grze „Wolverine's Revenge" nasz mutant ze szponami z adamantiu będzie zmuszony zmierzyć się ze swoim największym wrogiem, Sabre Tooth'em.

PLATOON

- **Producent:** Digital Reality
- **Premiera:** Listopad 2002

Oto nadchodzi gra, która być może wstrząśnie światkiem komputerowych gier strategicznych. Gra „Platoon" ma być wiernym odzwierciedleniem pola walki (i to nie byle jakiej).

Akcja tego programu rozgrywać się będzie bowiem w realiach wojny w Wietnamie w latach 1965 – 1968. Cóż tak wyjątkowego będzie oferował ten program? Otóż, będzie to strategia czasu rzeczywistego, a każdy z żołnierzy, który znajdzie się pod naszymi rozkazami, będzie posiadał własną osobowość. W trakcie kolejnych misji, nasi podopieczni będą zdobywać doświadczenie. Na umiejętności bojowe żołnierzy będą wpływały między innymi takie czynniki jak: pogoda, pora dnia, zmęczenie, stres, środowisko, w jakim się znajdują. To ostatnie stwierdzenie jest może nieco mało precyzyjne, więc od razu śpieszymy wyjaśnić, o co chodzi. Wyobraźcie sobie, że nasi żołnierze dopiero, co przybyli ze Stanów, a kilka pierwszych misji dziać się będzie w dżungli w strugach deszczu. Stopniowo przystosują się do tych warunków walki. Potem nagle oddział zostaje przeniesiony w góry, gdzie strategia prowadzenia działań jest zupełnie inna. Umiejętności bojowe naszych żołnierzy czasowo mogą ulec pogorszeniu, muszą się oni po prostu nauczyć walki w nowych warunkach. To nie wszystko oczywiście. Sylwetki żołnierzy mają być odwzorowane z najmniejszymi szczegółami, a w grze ma występować całe historyczne uzbrojenie z tego okresu, w razie potrzeby będziemy mogli poprosić nawet o nalot napalmowy! Jak tylko otrzymamy kopię do recenzji niezwłocznie ją opiszemy. Teraz możemy powiedzieć tylko, uwaga, nadchodzi potencjalny hit Gwiazdki!





ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS

- **Producent:** Diversions Entertainment
- **Premiera:** Zima 2003

Czy pamiętacie jeszcze jakąś bijatykę, w którą mogliście zagrać na swoim PC? Nie?! No właśnie, my też nie pamiętamy... chociaż jakieś dwa lata temu, była gierka „One", ale to już przecież historia.

Kiedy więc dotarły do nas informacje o nowym projekcie „One Must Fall – Battlegrounds", poczuliśmy przypływ adrenaliny. Będzie to bijatyka, w której gracze prowadzą do walki olbrzymie roboty, a każdy z nich używa kilkunastu ciosów, posiada specjalną broń i może wykorzystywać elementy otoczenia do walki z przeciwnikiem. Już to wszystko brzmi ciekawie, ale należy dodać, że bitwy będą odbywały się na olbrzymiej arenie, na której w tym samym czasie będzie mogło walczyć aż szesnastu graczy! Jedyną smutną informacją jest to, że gra przeznaczona ma być wyłącznie do rozgrywki multiplayer i zgodnie z zapowiedziami producentów, nie będzie posiadała trybu rozgrywki dla pojedynczego gracza.





NEXAGON: THE PIT

Akcja gry „Nexagon: The Pit" rozgrywa się będzie w niedalekiej przyszłości, w której znudzona ludzkość poszukuje coraz bardziej brutalnych rozrywek.

Dla największych kryminalistów stworzono arenę, na której przestępcy walczą ze sobą na śmierć i życie. Zwycięzca zyskuje wolność, a pokonany, no cóż, w czarnym worku ląduje gdzieś w magazynach giganta spożywczego produkującego najpopularniejsze na ziemi paluszki z kurczaka. Obrzydliwa wizja tej przyszłości, nieprawdaż? W grze biorą udział cztery drużyny. W skład każdej może wchodzić, aż dwadzieścia postaci. Akcja ma toczyć się w turach, ale mają one częściowo sprawiać wrażenie rozgrywki w czasie rzeczywistym, gdyż tury mają limit czasowy. Każda z jednostek ma specyficzne umiejętności, a w trakcie dwudziestu pięciu misji nasi bohaterowie będą zdobywać doświadczenie, dzięki któremu staną się lepszymi wojownikami. Dodatkową atrakcją gry ma być doskonała grafika 3D.

- **Producent:** Strategy First
- **Dystrybutor:** CD Projekt
- **Premiera:** 2003

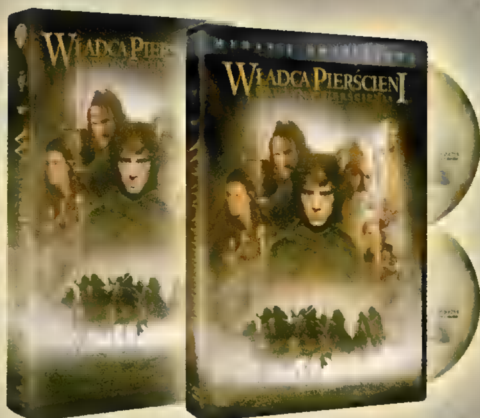


PRZEKROCZ GRANICE ŚRÓDZIEMIA!

WŁADCA PIERŚCIENI
DRUŻYNA PIERŚCIENIA

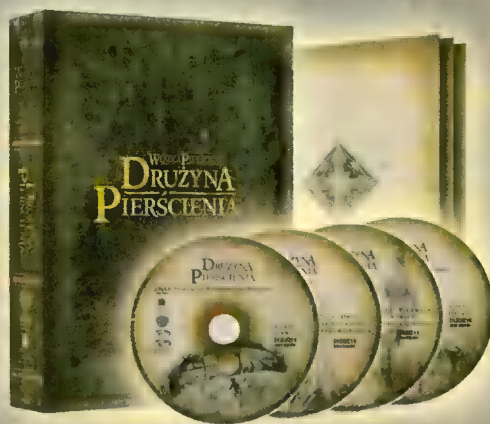
ZOBACZ WIĘCEJ NIŻ KIEDYKOLWIEK NA DVD I WIDEO!

Zdobywca 4 Oscarów® za 2001 r. w kategoriach: Zdjęcia, Charakteryzacja, Muzyka i Efekty Specjalne



Kaseta wideo / 2-płytowe Wydanie DVD
Wędruj z Drużyną Pierścienia! Tylko z 2-płytowym Wydaniem DVD odkryjesz na mapie Śródziemia nowe szczegóły m.in. reportaż z planu filmowego "Władca Pierścieni: Dwie Wieże", dodatek "Podróż do Śródziemia". Wszystko w polskiej wersji językowej.

Specjalne Rozszerzone Wydanie 4-płytowe DVD
Weź udział w nieznanej dotąd wyprawie przez Śródziemie, wzbogaconej przez samego reżysera Petera Jacksona o 30-minutową sekwencję scen nie pokazywanych w kinach. Jej tajniki poznasz tylko dzięki unikalnemu Wydaniu DVD. Wydanie w polskiej wersji językowej.



OD 22 LISTOPADA RUSZAJ DO DOBRYCH SKLEPÓW I WYPOŻYCZALNI!

RMF FM WRZUĆ
Lay's
DORZUĆ MAX
JVC I WYRUSZ NA WYPRAWĘ DO NOWEJ ZELANDII!
KONKURS W RMF FM OD [redacted] XI DO [redacted] XII

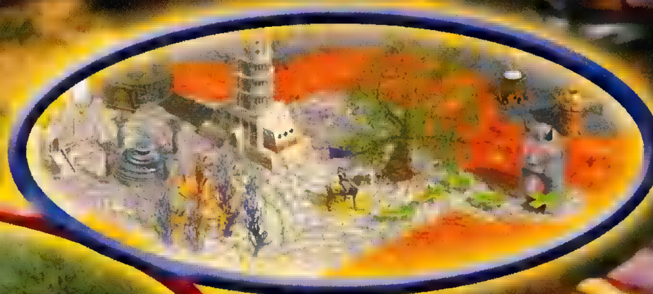
HEROES IV™ of MIGHT AND MAGIC®
THE GATHERING STORM™

Heroes of Might and Magic IV" gości już na sklepowych półkach od kilku miesięcy, więc przeważająca ilość graczy zdążyła już sobie wyrobić zdanie na temat tej nowej odsłony gry. Czwarta część na tyle różni się od poprzednich, że wzbudziła mieszane uczucia wśród sympatyków serii. Ale choć pojawiło się wiele opinii krytycznych, zdecydowana większość graczy zaakceptowała te innowacje i zagrywa się do nieprzytomności. To głównie z myślą o nich autorzy przygotowali kolejną niespodziankę. Otóż, mamy przyjemność zawiadomić, że oto nadciąga, niczym radziecki sputnik, pierwszy, oficjalny dodatek do tej jednej z najpopularniejszych gier w historii komputerów PC. Będzie on zatytułowany „Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm".





Fabuła dodatku przedstawia się następująco. W krainie Lodwar pojawił się potężny mag o imieniu Hexis. Jego zła moc zagraża całej krainie, a umiejętności ze szkoły magii śmierci i natury czynią go niezwykle silnym przeciwnikiem. Do walki z demonicznym i owładniętym czarnoksiężnikiem Hexisem staje pięciu bohaterów. Dodatek będzie instalował się jako zestaw dodatkowych misji do „czwóreczki", stąd też nie dziwi fakt, że będzie wymagał posiadania podstawowej wersji gry. Posiadaczy „Heroes of Might and Magic IV" z pewnością ucieszy fakt, że „The Gathering Storm" będzie zawierał najnowszy patch (ver. 2.0), który poprawia





wiele niedostatków podstawowej wersji gry, ale najważniejsze, że automatycznie dodaje też możliwość gry w sieci i w Internecie. Przypominamy, że opcja ta nie była dostępna w pierwszej wersji gry. Ale to oczywiście nie wszystko, co oferuje ten dodatek. Na potencjalnych śmiałków świata Mocy i Magii czeka ponadto dwadzieścia ogromnych map dla pojedynczego gracza składających się na sześć, zupełnie nowych, rozległych kampanii. Ponadto są cztery nowe, przerażające potwory oraz osiemnaście niespotykanych dotąd artefaktów. Wśród nich znalazły się takie cuda jak m.in. Cloak of Darkness (+ 10 punktów ataku i obrony, zwiększenie efektywności czarów ze szkoły śmierci, dodaje Life Ward), Ring of Light (+ 10 punktów ataku i obrony, zwiększenie efektywności czarów ze szkoły życia, dodaje Death Ward), Necklace of Muses (dodaje 15 punktów many, codziennie heros dostaje dodatkowe +5 Speel Points). Artefakty można oczywiście łączyć i tak np. połączenie wspomnianego Cloak of Darkness oraz Ring of Light pozwala na uzyskanie Guardian Angel na początku każdej walki. Dodatkowe artefakty na pewno zdynamizują i wzbogacą grę, ale to jeszcze nie wszystko. Kolejną nowością są inni bohaterowie, których będzie można dołączyć do rozgrywki. Ponadto doszły nowe bestie, które można wcielić do swoich armii, a są to: Evil Sorceress, Dark Champion, Goblin Knight oraz Gargantuan. Ciekawie prezentuje się zwłaszcza ten ostatni, który należąc do natury ma 300 HP, damage 2840 i takie umiejętności specjalne jak: Shoots Twice, Area Attack oraz No Melee Penalty. Cotygodniowy przyrost wynosić będzie dwa, a za Gargantuana zapłacimy 4000 złota i dwa kryształy. Poza wymienionymi powyżej dodatkami, autorzy gry usprawnili i poprawili znacznie edytor kampanii, który teraz ma być jeszcze bardziej przydatny dla potencjalnych twórców. Na uwagę zasługuje z pewnością nowa muzyka, towarzysząca „The Gathering Storm". Jeżeli zatem jesteście miłośnikami serii „Heroes of Might and Magic", to z pewnością już niedługo popędzicie do sklepów. A czy kolejna odsłona sagi spełni pokładane w niej nadzieje, przekonamy się już niebawem.





PREMIERA	Grudzień 2002
CENA	59,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	3DO
PRODUCENT	New World Computing
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	http://heroes.cdprojekt.com
WYMAGANIA	Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM, gra HOMM 4



TOCA: RAC

Wygląda na to, że miłośników czterech kółek już wkrótce czekają niesamowite emocje. Firma Codemasters, w kolejnej odsłonie swojej flagowej samochodówki, postawiła na niespotykany dotąd realizm, fajerwerki graficzne i... fabułę(!).

Zwłaszcza ta ostatnia jest nowością w wyścigówkach. Okazuje się jednak, że do symulatorów rajdów samochodowych można wpleść interesującą i frapującą treść. „W Toca Race Driver" nie będziemy się jedynie ścigać, aby zaliczać kolejne etapy (chociaż oczywiście, to także!). Najważniejsze jest, aby wspinać się mozolnie po drabinie kariery rajdowej. Wcielesz się w postać Ryana McKane'a liczącego 27 lat rajdowca, pochodzącego z rodziny ze sportowymi tradycjami. Ojciec był mistrzem toru, ale zginął w nieszczęśliwym wypadku. Brat Ryana, Donnie jest obecnie utytułowanym kierowcą, który nie raz przytarł nosa naszemu bohaterowi. Stosunki obu chłopaków nie układają się najlepiej, tym bardziej, że w ich życiu pojawiła się kobieta, piękna Melanie Sanchez, której największą pasją są wyścigi samochodowe, a utytułowanych kierowców darzy żarliwym uczuciem. Z tak zarysowanego trójkąta wykluwają się, w miarę upływu czasu, ciekawe zdarzenia i niespodziewane sytuacje. Kolejne misje (przejazdy na różnorodnych trasach) popychają fabułę do przodu i bardziej ją komplikują. Trzeba przyznać, że ten element wypadł autorom nadzwyczaj interesująco. Na szczęście nie obyło się to kosztem doskonałej wręcz części samochodowej, a do takich, sądząc po testowanej przez nas wersji gry, „Toca Race Driver" z pewnością będzie się zaliczać.

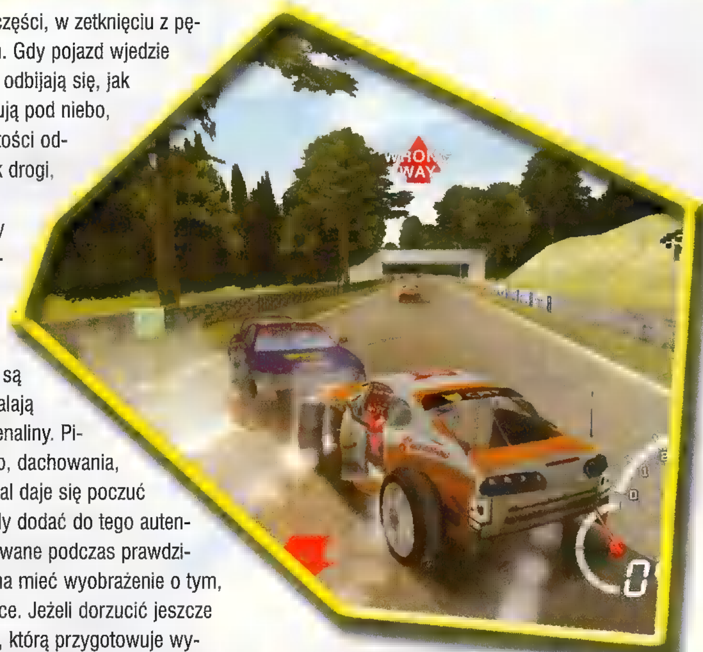
Na graczy czekają 42 samochody (m.in. Toyota Supra, Alfa Romeo GTV czy Mercedes CLK) oraz 38 prawdziwych torów wyścigowych (są wśród nich m.in. Hockenheim oraz Brands Hatch). W sumie będzie można wziąć udział w 13 wyścigach, a na trasie przebywać może jednocześnie do 20 rajdowców. Emocje zapowiadają się duże, zważywszy na to, co pozwalała nam zrobić z samochodem wersja gry, którą testowaliśmy. A pozwalała naprawdę wiele, bo utworzony na potrzeby „Toca Race Driver" realistyczny system prowadzenie pojazdów i wiernego odwzorowania kolizji, sprawuje się cudownie.

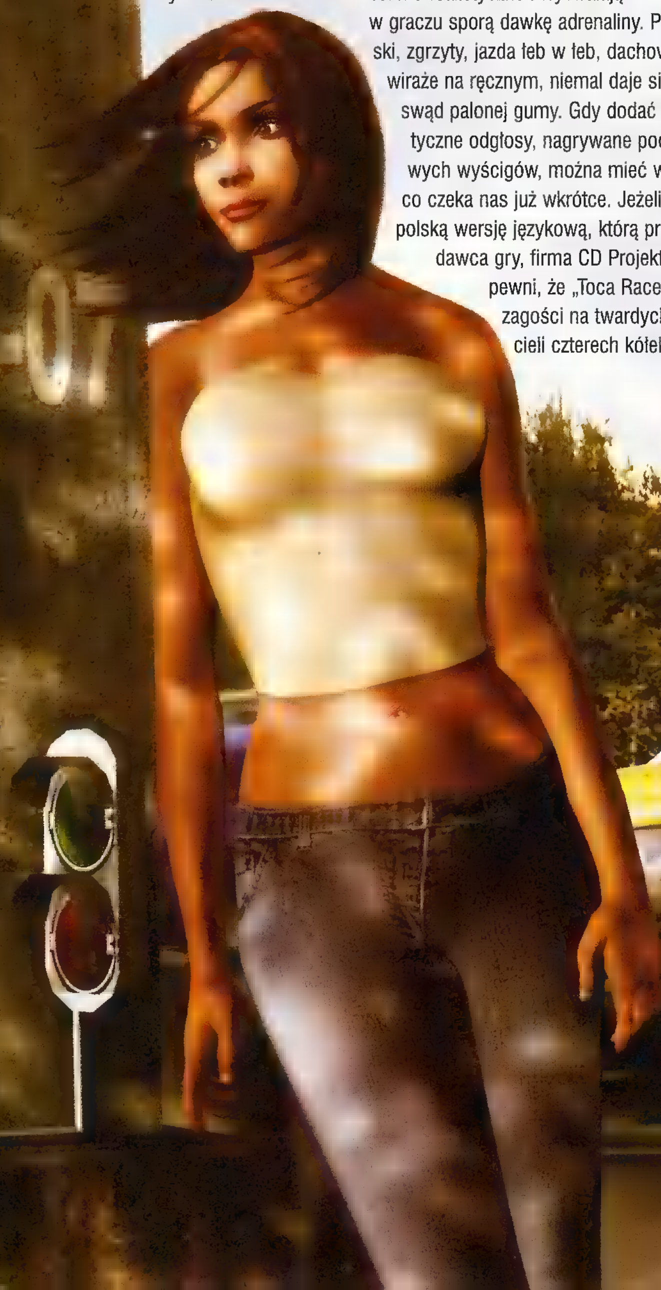
W czasie zderzeń dojść



CE DRIVER

może do uszkodzenia niemal wszystkich elementów karoserii. Sypią się szyby, odpadają lusterka, zderzaki, maski oraz drzwi. Niech nie zdziwi Was sytuacja, kiedy w lusterku wstecznym niespodziewanie ujrzycie podskakujące po szosie koło lub dwa. Wprost cudownie wygląda auto, któremu na zakrętach otwierają się drzwi, a na każdej górce podskakuje klapa bagażnika. Takie niespodzianki też się zdarzają, a co więcej, przy szczęśliwym zbiegu okoliczności, tak zdezelowana maszyna ma szansę dotarcia do mety! Jedyne co raziło nas w pierwotnej wersji gry, związane było z nieco nienaturalnym zachowaniem „zgubionych" części, w zetknięciu z pędzącym ponad setkę autem. Gdy pojazd wjedzie w leżące na ziemi drzwi, te odbijają się, jak piłka do koszykówki i szybują pod niebo, niczym orzeł. W rzeczywistości odskoczyłyby na inny odcinek drogi, a my mielibyśmy problemy z opanowaniem fury. Mamy nadzieję, że ten element zabawy zostanie w ostatecznej wersji gry lepiej dopracowany. Tym niemniej jednak zmagania na torach są bardzo realistyczne i wyzwalają w graczu sporą dawkę adrenaliny. Piski, zgrzyty, jazda łeb w łeb, dachowania, wiraże na ręcznym, niemal daje się poczuć swąd palonej gumy. Gdy dodać do tego autentyczne odgłosy, nagrywane podczas prawdziwych wyścigów, można mieć wyobrażenie o tym, co czeka nas już wkrótce. Jeżeli dorzucić jeszcze polską wersję językową, którą przygotowuje wydawca gry, firma CD Projekt, możemy być pewni, że „Toca Race Driver" na stałe zagości na twardych dyskach wielbicieli czterech kółek.





PREMIERA	Listopad
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Dreamcatcher Inc.
PRODUCENT	Codemasters
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.tocaracedriver.com



HITMAN 2

SILENT ASSASSIN

GRY KOMPUTEROWE
GRA MIESIĄCA

Dzięki duńskiej firmie IO Interactive mamy okazję po raz drugi wcielić się w postać płatnego mordercy znanego jako „Mr. 47". Na rynku ukazała się bowiem kolejna odsłona hitu sprzed ponad półtora roku zatytułowanego „Hitman: Codename 47". Przypomnijmy, że sukces tej oryginalnej gry akcji, poza jej walorami artystycznymi (gra cieszyła się naprawdę niezłą oprawą audio-wizualną) zawdzięczała przede wszystkim wielu nowatorskim rozwiązaniom. A warto w tym momencie zwrócić uwagę, że „Hitman" to klasyczny przedstawiciel gatunku, jakim są strzelaniny TPP (widok z trzeciej osoby). Nie była to kolejna bezmyślna sieczka spływająca morzem krwi. Gra wymagała od graczy kombinowania, umiejętności podchodzenia i (w większości wypadków) cichego likwidowania swoich ofiar, zacierania śladów i często bycia po prostu „niewidzialnym". Akcja natomiast wkomponowana była w ciekawą i wciągającą fabułę.

Pomimo wszystkich walorów jakimi cieszył się „Hitman: Codename 47", gierka ta nie była pozbawiona wpadek. Prymitywny tryb multiplayer oraz niemożność zapisania stanu gry podczas wykonywania misji, to tylko niektóre mankamenty tej gry. Na szczęście nowa wersja tego programu pozbawiona jest tych wad.





Teraz możemy w każdej chwili zapisać grę, która nawet na najłatwiejszym poziomie trudności nie wydaje się zbyt prosta.

Odnośnie trybu multiplayer, sprawa jest nieco bardziej skomplikowana. Otóż, jeszcze w czasie trwania prac nad grą, jej twórcy zapowiadali, że skoncentrują się przede wszystkim na trybie dla jednego gracza i prawdopodobnie finalna wersja gry pozbawiona będzie trybu multi. I tak też się stało. Nie mniej, nie oznacza to, że

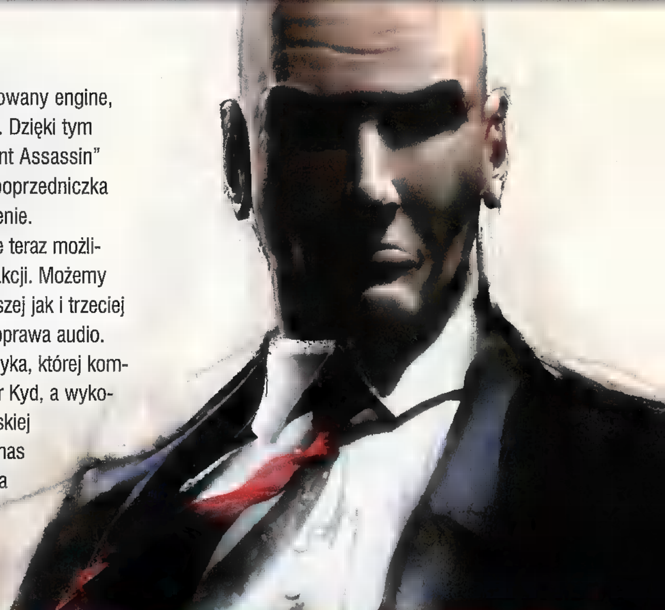
Zarówno refleksy świetlne, jak i całe lokacje robią duże wrażenie.





Z daleka wszystko wygląda wspaniale...

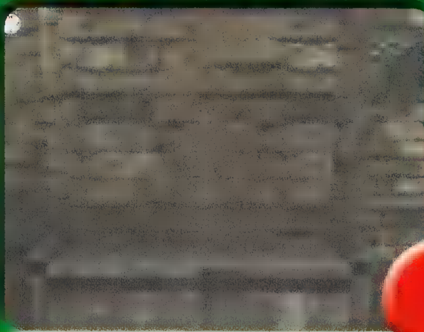




Gra wykorzystuje znacznie zmodyfikowany engine, znany z „Codename 47", zwany Glacier. Dzięki tym modyfikacjom „silnika", „Hitman II: Silent Assassin" wygląda znacznie atrakcyjniej niż jego poprzedniczka i trzeba przyznać, że robi niemałe wrażenie.

Inaczej niż w pierwszej części, istnieje teraz możliwość przełączania trybów widoku pola akcji. Możemy widzieć zarówno z perspektywy pierwszej jak i trzeciej osoby. Na uwagę zasługuje również oprawa audio. Realistyczne efekty dźwiękowe i muzyka, której kompozytorem i producentem jest Jesper Kyd, a wykonawcą Orkiestra i Chór Budapesztańskiej Symfonii, jeszcze bardziej utwierdza nas w przekonaniu, że mamy do czynienia z produktem o niezwykle wysokim stopniu atrakcyjności.

...[illegible] z bliska [illegible] brak bump-mappingu na [illegible]





Broń nie wygląda za specjalnie, a przecież to dość ważny element tej gry:).

nie będziemy mieli możliwość zagrania z przyjaciółmi po sieci. Ludzie z IO planują wydanie dodatku implementującego tryb multiplayer do podstawowej wersji gry.

Akcja gry „Hitman II: Silent Assassin" rozpoczyna się jakiś czas po wydarzeniach, które pamiętamy z pierwszej części. W pewnym klasztorze na Sycylii nasz bohater próbuje zapomnieć o swej niechlubnej przeszłości. Opiekuje się klasztornym ogrodem, modli się i oddaje pokucie za swoje czyny. Zaprzyjaźnił się nawet z miejscowym księdzem, ojcem Vittorio. Jednak sielanka nie trwała długo. Bohater gry został wytropiony przez mafię, która porywając ojca Vittorio zmusza go do powrotu do „zawodu", od którego tak bardzo chciał uciec. Niebawem odkrył, że padł ofiarą przemyślanej intrygi uknutej przez rosyjską mafię. Ścigany przez świetnie wyszkolonych, byłych agentów Specnazu sam stał się celem...

Wcielając się w bohatera gry, zimnego i wyrafinowanego zabójcę, gracz może wziąć udział w fabule złożonej z 21 misji, których akcja osadzona jest w takich miejscach jak: Sycylia, St. Petersburg, Indie, Japonia, północna Afryka, czy Malezja. Do dyspozycji oddano mu ponad 30 rodzajów broni od noża i garoty poczynając, a na kuszach z zatrutymi bełtami i karabinkach snajperskich kończąc. Ponadto, niejednokrotnie przyda się (nie wykorzystany w pierwszej edycji gry) chloroform.

Podobnie jak w „Codename 47", tak i tu, gracz będzie musiał wykazać się pewną „finezją" zabijania. Nie chodzi bowiem o zabijanie na akord, tylko o precyzyjnie wykonaną robotę „Cichego Zabójcy".



PREMIERA	Już jest
CENA	129.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Eidos Interactive
PRODUCENT	IO Interactive
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.hitman2.com
WYMAGANIA	Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM

PLUSY

[illegible] audio-wizualna, [illegible] po same [illegible]

MINUSY

(Tymczasowy, miejmy nadzieję) brak trybu multi-player, nie dla miłośników Quake'a.

WERDYKT

Wielce udana kontynuacja hitu sprzed niemalże 2 lat.

OCENA ZBIOROWA



W iększość powstających obecnie gier RPG cierpi na swego rodzaju „tępotę intelektualną". Wydaje się, iż producenci tego rodzajów programów uważają, że najważniejszym czynnikiem powodującym zainteresowanie graczy jest mordowanie hord potworów i zbieranie pozostawianych przez nie fantów.

Gra „Divine Divinity" powstała niejako na przekór temu twierdzeniu. Jest bowiem nietuzinkową, wciągającą i ambitną przedstawicielką RPG i dlatego skierowana jest do osób o nieco wyższych aspiracjach niż granie w „Diablo" lub inne na podobnym poziomie. Z pewnością spotkaliście się z wieloma przykładami gier, w których to lokalna fauna nie robi nic innego, tylko kręci się po okolicy „spożywając" duże ilości drogich kamieni, złota i ostrych przedmiotów, głównie... strzał. Kiedy natomiast w grze pojawi się jakiś problem mający stanowić dla nas wyzwanie intelektualne zazwyczaj rozwiązywane jest to przy pomocy tzw. listy wyboru, [illegible] możliwości są tak kretyńskie, [illegible] się na [illegible] Gorzej ma się sprawa, [illegible] przeszkodę lub roz[illegible] otworzyć magicznie drzwi [illegible] przedmiotu. Zazwyczaj, g[illegible] po prostu pojawi się opcja [illegible] kając je np. magicznym z[illegible] że w naszych plecakach z[illegible] innych drobiazgów. Gdy doświadczyłeś już Drogi Graczu bez liku podobnych rozwiązań i jesteś już tym sfrustrowany, to z pewnością „Divine Divinity" mile Cię zaskoczy i to wielokrotnie! Pierwsze pół godziny gry można spędzić na panicznej pogoni w poszukiwaniu przeciwnika (gra rozwiązaniami grafiki przypomina „Diablo", stąd na początku mogą powstać błędne skojarzenia). Dopiero potem musimy zacząć myśleć, a kiedy już zaczniemy, nie możemy przestać i kombinujemy jak rozwiązać pojawiające się problemy. Historia bohatera i świat wciągają nas coraz bardziej. W grze większość rzeczy możemy przesuwać i przestawiać, ale wszystko zależy od [illegible] mag nie [illegible] my wojow[illegible] W grze [illegible] wiele taj[illegible] [illegible] wejście do [illegible] Nie brakuje tu także elementów humorystycznych. Weźmy na ten przykład napisy na nagrobkach, które znajduje nasz bohater na pobliskim cmentarzu. Na jednym jest napisane „Tu spoczywa moja wredna żona, Jake". A z kolei na innym widnieje napis „Tu leżę ja, Jake. Nie chcę od was niczego, a zwłaszcza od mojej żony". W standardowej grze RPG, pewnie od razu pojawiłoby się pytanie - czy postawić kwiaty z grobu żony Jake'a na jego nagrobku? W „Dvine Divinity" musimy na to wpaść sami, a efekty naszych poczynań







Jest ambitną i nietuzinkową przedstawicielką RPG o fantastycznie rozbudowanych questach. Graficznie i merytorycznie bije na głowę stary przebój „Diablo" (na zdjęciu).

Dla wielu graczy [illegible] minusem jest brak polskiej wersji [illegible] z zapisywaniem i [illegible] gry.

będą zaskakujące. Takich przykładów jest więcej. Jeśli np. chcemy okraść sklepikarza, musimy sprawić, by przestał nam patrzyć na ręce itd. To wszystko sprawia, że gra jest wciągająca, głównie dzięki swojej odmienności. Ale ta jej odmienność od modnego ostatnio nurtu w komputerowych grach RPG sprawia, że z pewnością nigdy nie będzie okupowała list przebojów. W tym kontekście trudno dziwić się opiniom niektórych graczy, że program jest nudny, mało w nim potworów i w ogóle jest jakiś taki dziwny. Podobne opinie nie są odosobnione również na forum internetowym poświęconym grom RPG. Każdy ma oczywiście prawo do własnej oceny, ale tą recenzją chcieliśmy jedynie uzmysłowić niektórym graczom, że atrakcyjność gier nie polega wyłącznie na powielaniu sprawdzonych wzorców. „Divine Divinity" ma oczywiście oprócz zalet, którymi się tutaj tak zachwycamy, także i wady. Koszmarnie długi czas wczytywania i zapisywania stanów gry, może przysporzyć o palpitację serca nawet najbardziej zaciekłego szachistę. Największym minusem tej gry jest jednak fakt, że nie będzie ona przetłumaczona na język polski, co znacznie zawęzi rynek potencjalnych odbiorców. Jednak wszystkim tym, którzy szukają świeżej krwi w RPG i którym język angielski nie jest obcy, możemy szczerze polecić tę grę.

PREMIERA	Listopad
CENA	Nieznana
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	CDV
PRODUCENT	Larian Studios
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.divinedivinity.com
WYMAGANIA	PII 450 MHz, 128 MB RAM

PLUSY
Niekonwencjonalne rozwiązania, wciągająca fabuła

MINUSY
Brak wersji polskiej, słabo rozwiązany problem zapisywania i ładowania stanów gry

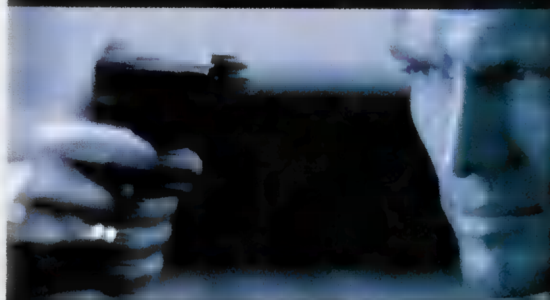
WERDYKT
Doskonały program dla wszystkich tych, dla których „Diablo" nie jest wzorcem gier RPG.

OCENA ZBIOROWA



KONKURS DVD





PYTANIE
Ile filmów na płytach DVD ma w swojej ofercie firma Monolith?

DO WYGRANIA
5 filmów Tajny Projekt na płytach DVD!

Odpowiedzi prosimy przesyłać na kartkach pocztowych na adres: Gry Komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa, do momentu ukazania się następnego numeru.

www.monolith.com.pl

No One Lives Foreve[r]

Szpieg na tropie ugrupowania H.A.R.M.™

Jeśli miałeś okazję oglądać chociaż jeden film z przygodami Austina Powersa, to wiesz, że praca szpiega może być eks- [illegible] i nie- [illegible] a zarazem niebez- [illegible] muzyką film [illegible] w głównej [illegible] pieczna. W re- wcielimy się [w] tego nie- stojną [pani]ę Archer. Działamy w latach 60. na potrzeby sekretnej organizacji rządowej UNITY. Naszym głównym przeciwnikiem jest, podobnie jak w pierwszej części, grupa terrorystyczna o nazwie H.A.R.M. Ponadto przyjdzie nam zmagać się z kilkoma tajnymi zabójcami, mającymi ochotę znacznie skrócić życie naszej Kasi, jak również zapobiec wojnie atomowej, którą chce rozpętać Rosja[nin]. Fabuła jest jak widać dość skomplikowana, ale nie ona jest najważniejsza, przecież wciąż





powstają nowe filmy o Bondzie, a są równie [illegible]. Tym, co wyróżnia „NOLF2” z grona innych strzelanin FPP, to przede wszystkim ciekawy rozwój akcji, ogromne zróżnicowanie misji, barwne i rozbudowane poziomy oraz wymyślne gadżety. Już od samego początku jesteśmy zaskakiwani [illegible] skonstruowanymi zagadkami, jak również sposobem postępowania z przeciwnikiem, a przecież nie jest to „Quake”, w którym należy skosić jak największą liczbę przeciwników, tu trzeba zajść wroga od tyłu, zabić go bezszelestnie, a na końcu ukryć ciało w jakimś odludnym miejscu. Wszystko po to, aby nie zwalić sobie na kark armii kolesiów naszego [illegible]. W ogóle widać, że tryb skradania bardzo spodobał się autorom, gdyż praktycznie nie ma poziomu na którym nie trzeba by zrobić czegoś skrycie.

Na pochwałę zasługują poszczególne lokacje. Są ogromne, kolorowe, pełne zakamarków i naprawdę cieszą oko. Wprawdzie od czasu do czasu muszą się doczytywać, ale do wszystkiego można się przyzwyczaić. Wraz z panią Archer będziemy mieli okazję zwiedzić Japonię, Syberię, Indie, Antarktydę, Ohio, a nawet sekretną bazę H.A.R.M. na dnie morza Egej-

Wizyta w Indiach i ochrona przyrody – wypuszczamy biedronkę na trawkę...



To w zasadzie jedyna zabawka, którą warto używać w czasie gry multiplayer



McGyver pewnie upchnąłby w tę szminkę jeszcze szczoteczkę do zębów.



Na tym poziomie przeciwnicy pojawiają się znikąd i to w nielimitowanych ilościach.



skiego. We wszystkich tych lokacjach „silnik” gry, LithTech radzi sobie bardzo dobrze, nawet na słabszych konfiguracjach (GeForce 2 GTS). Warto zaznaczyć przy okazji, że gra jest bardzo długa, co jest w pewnym sensie wyjątkiem w grach tego typu. Ukończenie jej zajmie kilkadziesiąt godzin i co ważniejsze nie jest to czas stracony.

Aby nadać grze bardziej przygodówkowy klimat, autorzy umieścili kilkanaście gadżetów, jak choćby wytrych, palnik z dezodorantu, aparat w szmince, dekoder wiadomości w puderniczce czy też środek do usuwania ciał w pojemniku po perfumach. Niektóre wyglądają zabawnie, ale wszystkie okażą się niezwykle pomocne w czasie gry. Także miłośnicy załatwiania spraw „siłowo” znajdą w „NOLF2” pokaźny arsenał, od broni białej, poprzez kusze, pistolety, aż po karabiny, strzelby i całą masę materiałów wybuchowych. Klimatu dopełniają możliwości używania różnych pojazdów, jak choćby skuterów śnieżnych.

Po tym wszystkim, co przeczytaliście dotychczas, możecie odnieść wrażenie, że gra jest pozbawiona wad. Tak jednak nie jest. Przede wszystkim ma ona bardzo nierówny poziom trudności. Momentami możemy iść na oślep nie martwiąc się o nic, a innym razem jesteśmy zmuszeni nader często

Inna gra zapewniająca wiele godzin rozrywki na przyzwoitym poziomie.

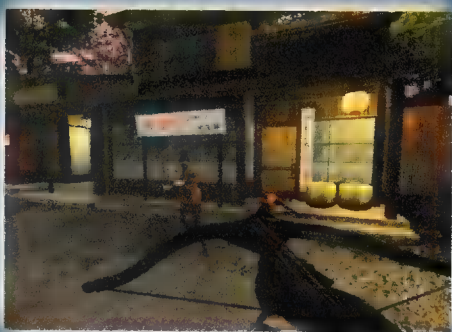


używać

opcji QuickLoad. Druga sprawa wiąże się z grą w trybie wieloosobowym. Wprawdzie znajdziemy tu możliwość gry zarówno w sieci lokalnej, jak również w Internecie, to jednak zestaw broni, który idealnie sprawdzał się w grze jednoosobowej, w trybie multiplayer jest raczej niewygodny i niepraktyczny. Także zwolennicy wyrazistych i dobrze podkreślających akcję podkładów muzycznych nie mają czego szukać w „NOLF2”. Muzyka wprawdzie jest, ale jakaś taka nijaka.

Podsumowując, najnowsza gra Sierry jest pozycją obowiązkową dla wszystkich fanów gier FPP. Gwarantujemy, że miłośnicy przygodówek znajdą wiele przyjaznych sobie elementów. A przy okazji „NOLF2” nie zrujnuje Ci kieszeni na najszybszy akcelerator i procesor, aby chodzić płynnie i wyglądać ładnie. Po prostu jest to so-





PREMIERA	Już jest
CENA	129.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Sierra
PRODUCENT	Fox Interactive-
DYSTRYBUCJA PL	Play-It
INTERNET	www.nolf2.sierra.com
WYMAGANIA	Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM

PLUSY

Wykonanie poziomów. Czas rozgrywki, fajne gadżety

MINUSY

Nierówny poziom trudności. Niewygodny tryb multiplayer, muzyka

WERDYKT

Solidna gra FPP zapewniająca wiele godzin rozrywki na przyzwoitym poziomie.

OCENA ZBIOROWA

GORE

Jeżeli lubicie prawdziwą rzeźnię i niezliczoną [illegible] na ekranie, a krzyki konających, wykrwawionych wrogów i fa- [illegible] [illegible] po podłodze, podnoszą poziom adrenaliny, to „Gore” jest z pewnością dla Was! W przeciwnym razie, trzymajcie się od tej gry z daleka, bo nic innego niestety [illegible] brzydka grafika, [illegible] muzyka i [illegible] [illegible] ności, zwłaszcza w trybie multiplayer, ale... coś takiego nie zagrało do końca. Przede wszystkim „Gore” jest [illegible] [illegible] naciskiem na fabułę, która ma [illegible] [illegible] krwi w [illegible] Problem w tym, że wszystko to już było (pod względem brutalności „Soldier of Fortune 2” jest nie do przebicia, a jeśli chodzi o ekspresową akcję, to rządzi „Serious Sam 2”) i po dłuższym obcowaniu z grą czujemy się znużeni. Przyjrzyjmy się zatem bliżej, co takiego [illegible] w zamian za [illegible] (wyprosimy?) pieniądze.

Fabuła [illegible] związana z grą przedstawia się, jak następuje. W drugiej połowie XXI wieku świat pogrążył się w chaosie. Międzynarodowy rząd jest bliski rozpadu, ze względu na [illegible] [illegible] znaną jako MOB (Mercenaries Of [illegible]), która niszczy, plądruje i pali wszystkie miasta. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Rząd [illegible] [illegible] szybkiego reagowania zwane UMC (United Marine Corp), ale te nie są w stanie stawić czoła przestępcom z MOB. W [illegible] się na Ziemi, [illegible] a MOB [illegible] z dnia na dzień. Na [illegible] UMC opracował specjalny, wirtualny system treningowy, który pozwala [illegible] w bitwach, [illegible] ich na prawdziwe maszyny wojenne. Wydaje się, że szala starcia przechyla się na stronę UMC, kiedy oddziały MOB atakują niespodziewanie wirtualną maszynę. Teraz od gracza zależą losy tego konfliktu...

Fabuła fabułą, a gra [illegible]. Po [illegible] misji w trybie single player rozpoczniemy od prostych misji treningowych, by płynnie przejść do trudniejszych zadań. „Gore”, jak się rzekło, jest [illegible] FPP. Gdyby pokusić się o porównanie, można by powiedzieć, że jest to skrzyżowanie „Hired Team” (futurystyczne obszary bazy UMC) i „Kingpin” (slumsy, miasta, kanały). Poszczególne etapy zostały wykonane na poziomie innych [illegible] 3D i pod względem graficznym nie rażą (no może pierwsze lokacje są troszeczkę za bardzo [illegible]). Gracz może zdecydować się na jedną z dziesięciu postaci (po pięć dla każdej ze stron), będącej mistrzem w posługiwaniu się innym rodzajem broni (pięści, noże, karabiny snajperskie, karabiny maszynowe itp.). To rozróżnienie byłoby może i piękne, problem w tym, że sprawdza się jedynie w trybie wieloosobowym, bo w singlu nie ma większego znaczenia, kim się gra, bo i tak każda postać może obsługiwać każdą broń. Gra w „Gore” mo- [illegible]

Zapowiedzi „Gore” w prasie branżowej pojawiły się jeszcze w połowie 2000 roku. Dopiero po [illegible] latach gra ujrzała światło dzienne i teraz można skonfrontować [illegible] z faktami. Fakty, [illegible], są dla „Gore” dość [illegible]. Gra wykonana jest w zasadzie według [illegible] schematów FPP. Ma [illegible]

że rozgrywać [illegible] na [illegible] [illegible], [illegible] powiedzieć, że [illegible] one dość [illegible]. Pierwsze [illegible] są w zasadzie identyczne. Inteligencja komputerowych przeciwników [illegible], także z botami w multi, jest dość ograniczona. Czasami [illegible] [illegible] z [illegible] stron, a czasami stoją [illegible] i wydaje się mówić „Kill me...” (nie to

chyba inna bajka... i, jeśli klimat „Gore” jest pożogą i mięsem, to oczywiście nie obejdzie się bez sprawnych „pukawek”. Do naszej dyspozycji pozostawiono całkiem niezłe narzędzia zagłady, a wiele z nich ma dwa tryby ognia. Na początku zaczynamy od walki na pięści (prawy, lewy sierp!), potem idą pałki, noże, pistolety (także z tłumikiem), shotgun (który może utworzyć specjalną tarczę ochronną), notgun (w drugim trybie strzela pociskami z gazem), rakietnica, owa snajperka, miotacz płomieni, ingram (także podwójny), C4 i granaty. Zestaw „małego mordercy” jest więc całkiem sympatyczny i przyjemnie się z niego korzysta. Na chwilę uwagi

a strzępy ciał frunące w powietrzu jak ja... skółki (gra jest naprawdę bardzo brutalna)? Przeczesanie/opatowanie przeciwników powinno być chyba głównym walorem gry. Na szczęście

Etapy w Gore zostały zaprojektowane z ogromnym rozmachem. Są nie tylko bardzo ładne, ale i obszerne. Często zdarza się tak, że z oddali możemy obserwować miejsca w dole lub w górze, które odwiedziliśmy kilkanaście minut wcześniej.

Nie wszystkim może się podobać, że gra jest bardzo brutalna. Po celnym strzale z bliskiej odległości można zobaczyć niesmaczny widok. Walające się wszędzie fragmenty ciał są, co tu ukrywać, obrzydliwe.

zasługują również wrogowie. Gdy występujemy w zielonych trykotach UMC, atakować będą na nas wściekłe grubasy w dżinsach „siedmiomilowych butach” z łańcuchami i w koszulkach z trupią czaszką na plecach. Trafić możemy także na zamaskowanych nożowników, przepasanych bandankami, którzy wyją przeraźliwie „I'm a KnifeMan” i rzucają w nas swoje noże (choć nieskutecznie, na szczęście). Wieczorową porą natknąć się możemy również na rozwrzeszczanych punków, z farbowanymi włosami, w ciuchach jak z lumpeksu. A gdy tego będzie za mało, zdarzą się u nas zakapiory o ciemnej karnacji skóry i w łachach wielkich jak bochny chleba (jak oni trzymają te snajperki?!). Garnitur wrogów nie jest zbyt obfity, ale za to kolorowy, a gdy dodać do tego, że każdy wrzeszczy „Die, die!”, to widać już, jak głośna bywa atmosfera rzeczonej gry. Niestety, tak jak napisaliśmy we wstępie, ... to jedno, a grywalność nie zawsze idzie w parze. W trybie dla pojedynczego gracza, mimo paru fajerwerków gra jest nudna jak, nomen omen, flaki w oleju. Sprowadza się w zasadzie do ciągłego parcia naprzód i strzelania do wszystkiego, co się rusza. Cóż z tego, że w czasie tego strzelania krew leje się często.

„Gore” broni się trochę w trybie multiplayer. Walki są dynamiczne i przypominają te z „Quake 3”. Dostępne są znane, sprawdzone na innych tytułach tryby: Deathmatch, Team Deathmatch, Tactical, CTF. Jest też kilkanaście interesujących i zróżnicowanych map. Nasza ocena uwzględnia właśnie zabawę wieloosobową, bo bez niej „Gore” spada o 1-2 gwiazdki. Niestety...

PREMIERA	Już jest
CENA	79.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Dreamcatcher Inc.
PRODUCENT	4D Rulers
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.4drulers.com/gore
WYMAGANIA	PII 350MHz, 64 MB RAM

PLUSY

Dobry multiplayer, miejscami fajna grafika, sporo broni.

MINUSY

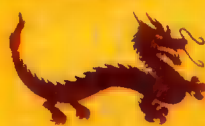
Za dużo przemocy, za mało sensu... liniowość.

WERDYKT

Brutalny FPP przeznaczony dla starszych i wyrozumiałych graczy.

OCENA ZBIOROWA





Narodziny państwa środka

Cesarz



Moi drodzy, powstanie wielkiej cywilizacji jest procesem równie prostym, jak stworzenie dajmy na to, makowca. Dlaczego? W obu przypadkach istnieją przepisy, które gdy zostaną odpowiednio zastosowane, zapewniają sukces. Jakie to przepisy? W przypadku makowca zapytajcie Waszej rodzicielki, powinna wiedzieć. Natomiast jeśli chodzi o cywilizację, to najnowszą receptę na jej stworzenie przedstawiła firma Impressions Games w kolejnej odsłonie gry z serii „Budowniczowie Miast". Chodzi tu o grę „Cesarz: narodziny państwa środka". Przepis ten nie jest szczególnie skomplikowany. Weź drogę, a najlepiej dwie, stwórz skrzyżowanie, w jego pobliżu wybuduj domy, studnię. Odczekaj trochę czasu, zbuduj farmę, albo dwie, a potem już właściwie dodawaj do smaku: świątynie, szkoły, place, parki, pomniki, pałace, itd. W międzyczasie obserwuj, jak Twoje miasto rośnie i tętni życiem. „Budowniczowie miast" to jedna z najstarszych serii gier strategicznych. Zapoczątkowana w roku 1993 przez grę „Caesar", była kontynuowana w następnych latach, dzięki czemu mogliśmy wznosić starożytne miasta Rzymu, Egiptu i Grecji. Teraz po przeszło dziewięciu latach przyszedł czas na kolejną kolebkę ludzkiej cywilizacji, a mianowicie Chiny. Zgodnie ze standardami serii, w tej grze będziemy wznosić miasto stanowiące zaczątek wielkiego imperium. Możemy dokonać tego poprzez udział w jednej z siedmiu historycznych kampanii, w których wcielamy się w przedstawicieli książęcych rodów: Xia, Sang, Zhou, Qin, Han, Sui Tang i Song Jin. Możemy też wybrać opcję tak zwanej nieograniczonej gry i po prostu zająć się (ni-







czym nie skrępowanym) tworzeniem miasta. Tak jak w poprzednich odsłonach tej serii, będziemy musieli dbać o najdrobniejsze szczegóły w naszym mieście. O to czy np. warsztaty produkcyjne nie znajdują się zbyt blisko budynków reprezentacyjnych, albo czy do wszystkich zakamarków naszego miasta docierają strażnicy, którzy chronią mieszkańców przed bandytami, czy miasto posiada wystarczający dostęp do źródeł czystej wody, itd. W razie potrzeby stawimy opór najeźdźcom dzięki armiom wytrenowanym w miejskich koszarach. Będziemy wznosić kolejne cuda świata. W przypadku Chin będzie to m.in. Wielki Mur i Terakotowa Armia. To chyba wystarczy, żeby po grę sięgnęli miłośnicy tej serii. Ponownie będą mogli budować idealne miasto, tym razem osadzone w realiach azjatyckich.

Oceniając grę jako produkt pojedynczy, a nie kontynuację serii, można by śmiało powiedzieć, że jest to tytuł niemal doskonały. Jest wystarczająco skomplikowana by przyciągnąć miłośników strategii, a ponadto posiada doskonałą oprawę graficzną. Mamy jednak do czynienia z kontynuacją, a zatem niemal wszystkie zaproponowane tu rozwiązania, pojawiły się już wcześniej, co i tak nie umniejsza wielkości tego produktu. Sami twórcy zapytani o to, co wyjątkowego jest w ich najnowszej grze, odpowiedzieli, że... grafika jest o 25% dokładniejsza niż w poprzednich częściach. Swoją drogą, ciekawe jak udało im się to tak dokładnie wyliczyć?! Ponadto jako wielką zaletę gry wymienili tryb multiplayer, który faktycznie w tym tytule pojawił się po raz pierwszy. Jednak naszym zdaniem zalety opcji multiplayer są w przypadku tej gry raczej dyskusyjne. Realny przeciwnik jest przeważnie bardziej wymagającym oponentem niż komputer, więc o ile możemy wyobrazić sobie krótkie pojedynki on-line w „Warcrafta“ czy „Age of Kings“, to kilkugodzinne, pieczołowite wznoszenie miasta i konkurowanie w tym samym czasie z realnym przeciwnikiem wydaje się być pomysłem nieco niedorzecznym. Wszyscy posiadacze modemów na pewno to potwierdzą! Zato bezdyskusyjnym plusem jest fakt, że gra „Cesarz: narodziny państwa środka“ ukaże się w polskiej wersji językowej.

Podsumowując, otrzymaliśmy kolejny wyśmienity produkt. Jednak za nowość trzeba trochę zapłacić. Jeśli więc Drogi Graczu nie znasz w ogóle tej serii, możesz zaoszczędzić trochę grosza sięgając po nieco starsze produkty np. „Faraona“ czy „Zeusa“. Naprawdę warto, a różnice merytoryczne nie są, aż tak duże. Jeśli jesteś miłośnikiem serii, to nie masz wyboru, tę grę musisz po prostu mieć!





„Cesarz” pod względem oprawy graficznej jest jeszcze lepszy niż prezentowany na zdjęciu jego poprzednik „Zeus”.



Praktycznie nie wnosi nic nowego do gatunku. Powiela stare, sprawdzone pomysły, jak chociażby te z gry „Caesar II” widocznej na tym zdjęciu.



PREMIERA	Już jest
CENA	129 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Sierra
PRODUCENT	Impressions Games
DYSTRYBUCJA PL	Play It
INTERNET	http://emperor.sierra.com
WYMAGANIA	PII 400 MHz, 64 MB RAM

PLUSY

Polska wersja językowa, szczegółowa, bardzo dobra grafika

MINUSY

Brak nowych rozwiązań, dyskusyjny pomysł na tryb multiplayer

WERDYKT

Bardzo dobry produkt nie różniący się jednak zbytnio od równie dobrych „Zeusa“, „Faraona“.

OCENA ZBIOROWA



AURYN Quest

Fantazja to wspaniała, magiczna kraina zamieszkiwana przez najprzeróżniejsze i najdziwniejsze stworzenia, które wspólnie żyją w szczęściu i zgodzie. Nad ich bezpieczeństwem czuwa dziecięca cesarzowa posiadająca magiczny klejnot Auryn. Niestety wieczna sielanka zostaje przerwana, bo oto okazało się, że cudowny kamień został skradziony. Ktoś musi uratować Fantazję przed zagładą, bo bez mocy Aurynu cała kraina zostanie wchłonięta przez pożerającą wszystko Pustkę. Tak więc Drogi Graczu wcielasz się w postać bohatera imieniem Atreyu i musisz jak najszybciej odzyskać skradziony klejnot.

Tak pokrótce przedstawia się fabuła gry „Auryn Quest", która została stworzona na podstawie kultowej powieści Michaela Endego „Niekończąca się opowieść" (czy ktoś pamięta jeszcze filmową wersję?). Wydawać by się mogło, że bajkowy świat przedstawiony w książce będzie świetnie nadawał się na zrobienie przygodówki. I może rzeczywiście by tak było, gdyby twórcy gry wiedzieli, jak się do tego zabrać. Niestety wyraźnie zabrakło im koncepcji, przez co otrzymaliśmy raczej przeciętny tytuł. Największe zastrzeżenie budzi pomysł, aby „Auryn Quest" był grą Action/Adventure. Ostatecznie nie mam tu ani akcji ani zagadek. Grę obsługujemy myszką i klawiaturą (aż 4 przyciski służące do poruszania się, plus skoku), a wszystko obserwujemy z perspektywy oczu bohatera. Sami więc widzicie, że jest to dość nietypowe połączenie. A jak wygląda to w grze? Nie za dobrze. Elementy zaczerpnięte z gier pokroju „Tomb Raider" ograniczają się tu do ciągłego biegania i skakania po platformach. W tym przypadku pomysł trochę głupi, bo z widoku z pierwszej osoby naprawdę ciężko wykonuje się takie manewry. A jak wyglądają zagadki? No cóż, tych tutaj praktycznie nie ma, bo trudno nazywać zagadkami zadania nie wymagające od graczy myślenia. Z reguły trzeba znaleźć jakąś osobę, poukładać przedmioty w odpowiedniej kolejności, albo zrobić coś równie banalnego. Do minusów trzeba zaliczyć również brak możliwości zapisywania stanu gry w dowolnym momencie. To komputer robi automatycznie, gdy znajdziemy 5 magicznych kryształów. Generalnie rozgrywka jest nudna, bo przez cały czas biegamy po planszach i usiłujemy zapamiętać gdzie już byliśmy, a gdzie jeszcze nie. W dodatku gra potrafi być strasznie denerwująca. Jeden nieudany skok powoduje, że wracamy do punktu, w którym się odradzamy i musimy zaczynać wszystko od początku. Fabuła też nie jest wciągająca. Jest schematyczna od początku do samego końca, a o atrakcjach w stylu nagłych zwrotów akcji, można tylko pomarzyć. Tak naprawdę ciężko znaleźć coś, co by przemawiało za zakupem tego tytułu. Grafika nie jest zła i wszystko wygląda [illegible] dobrze, ale [illegible] do tego, [illegible] „Zaginionej". Według nas [illegible] tej gry [illegible].



Szata graficzna to jedyna rzecz, o której nie można powiedzieć złego słowa.



Monotonne i trudne elementy zręcznościowe nie zachęcają do zabawy z tym tytułem.

PREMIERA	Już jest
CENA	39.95 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Discreet Monsters
PRODUCENT	Attaction GmbH
DYSTRYBUCJA PL	Topware
INTERNET	http://aurynquest.topware.pl
WYMAGANIA	PII 450 MHz, 128 MB RAM, 950 MB HDD

PLUSY
Gra zrobiona na podstawie fajnej książki i filmu.

MINUSY
Nudny, nielogiczny, schematyczny, denerwujący, niedopracowany tytuł.

WERDYKT
Ostrzegamy, kupujecie wyłącznie na własną odpowiedzialność.

OCENA ZBIOROWA



Icewind Dale II PL



Po krótkim okresie względnego spokoju w Dolinie Lodowego Wichru po raz wtóry pojawiły się kłopoty i po raz kolejny dzielni poszukiwacze przygód ściągają tu z wszystkich zakątków świata, aby pomóc nieszczęsnym mieszkańcom. Dobra wiadomość jest taka, że ludzie i elfy zamieszkujące to miejsce postanowiły rozwinąć swoje zdolności lingwistyczne i dzięki pomocy kampanii z firmy CD Projekt zgłębiły tajniki naszej mowy ojczystej.

Jak powszechnie wiadomo, polska język - trudna język, i dlatego nabranie biegłości w mowie Kochanowskiego i Reja wymagało nieco czasu. Na szczęście oczekiwanie już się skończyło i wszyscy rodacy mogą gremialnie wyruszyć na poszukiwanie przygód i odświeżyć umiejętności wypruwania flaków z różnej maści potworów zdobyte w czasie gry w pierwszą część „Icewind Dale".

Niedawno zamieszczaliśmy recenzję tej gry i warto przypomnieć tylko, że jest to RPG z gatunku hack'n'slash oparty na technologii Infinity wykorzystanej z powodzeniem między innymi w „Baldur's Gate II".



Jednak również gracze, którzy wolą robić użytek ze swoich umysłów nie powinni być zawiedzeni, gdyż oprócz masowej eksterminacji potworów, mamy tu do czynienia z całkiem sporą ilością misji wymagających główkowania i zachowania dyskrecji, zamiast zabijania wszystkiego, co się rusza.

Przyjrzyjmy się teraz bliżej wysiłkowi, jaki firma CD Projekt włożyła w lokalizację gry. Na samym początku warto wspomnieć, że zespół lokalizacyjny spisał się na medal i doskonale poradził sobie z tym niełatwym zadaniem. O skali projektu może świadczyć fakt, że tekst gry to niemal dwa tysiące stron maszynopisu i jak zwykle największego wysiłku wymagało skoordynowanie wysiłków tłumaczy i połączenie wszystkiego w spójną całość.

Niewątpliwie pracę ułatwiło to, iż jest to kolejna produkcja osadzona w świecie Forgotten Realms i terminologia nie różni się zbytnio od tej, która powstała w trakcie prac nad poprzednią częścią, czy też grami z serii „Baldur's Gate", ale i tak zadanie było niełatwe.

Na plus należy zaliczyć również dobór aktorów podkładających głosy. Nie usłyszymy tu wprawdzie znanych głosów, ale pozwala to zachować neutralność i nie odwraca uwagi od samej rozgrywki.

Będąc dociekliwym, oczywiście można natknąć się na drobne usterki, a tłumaczenia niektórych nazw mogą budzić pewne kontrowersje, tym niemniej w niczym nie zmniejsza to przyjemności czerpanej z gry i nie umniejsza zasług zespołu tłumaczy. Wielkie brawa za trud poniesiony w polonizację!

Tu i ówdzie odzywają się czasami głosy przekonujące, że lokalizacje są niepotrzebne, a nawet szkodliwe. Jednak nawet abstrahując od znanego przysłowia o gęsiach, uważamy, że niemożliwe jest pełne delektowanie się grą, kiedy co chwilę trzeba sięgać do słownika lub zastanawiać się, o czym tak naprawdę oni gadają. Tak zlokalizowane gry jak „Icewind Dale II" przekonują, że dobra lokalizacja może tylko grze pomóc, a już na pewno nie zaszkodzi.

Wszystkich miłośników gry informujemy, że nakładem naszego wydawnictwa ukazał się Oficjalny Poradnik do gry „IceWind Dale II", a przy jego opracowaniu niezbędna była pomoc zespołu lokalizującego firmy CD Projekt, za którą szczerze dziękujemy. Efekty tych działań znajdziecie w tej niepowtarzalnej książce. Polecamy!

PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Interplay
PRODUCENT	Black Isle Studios
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	http://icewind.cdprojekt.com
WYMAGANIA	PII 350 MHz, 64 MB RAM

PLUSY

Nowy system tworzenia postaci, niewygórowane wymagania sprzętowe.

MINUSY

Trochę archaiczna oprawa graficzna.

WERDYKT

Prawdziwa gratka dla wszystkich fanów RPG.

OCENA ZBIOROWA





TWIERDZA KRUCJATA

Wszyscy miłośnicy gier strategicznych pamiętają zapewne grę zatytułowaną „Twierdza", która miała swoją premierę... ech, ile to już lat temu? Pierwsze zapowiedzi nie zwiastowały nadejścia wielkiego hitu i wydawało się, że będzie to kolejna strategia nie wnosząca zbyt wielu nowatorskich rozwiązań do swojego gatunku.



Stało się jednak inaczej. Gra zyskała rzeszę wielbicieli odnosząc tym samym duży sukces komercyjny, przede wszystkim na rynkach amerykańskim i japońskim. Także w naszym kraju „Twierdza", bo pod takim właśnie tytułem była u nas sprzedawana, zyskała uznanie graczy. Czymś, co wyróżniało tę grę wśród innych strategii była przede wszystkim możliwość wykazania się inwencją twórczą podczas budowy od podstaw warowni złożonej z szeregu ekonomicznych, cywilnych oraz militarnych budynków otoczonych murem i różnymi rodzajami wież. Gra umożliwiała nam w tej materii rozwinięcie skrzydeł wyobraźni. Ale to wszystko dotyczyło pierwszej wersji, obecnie doczekaliśmy się sequela „Twierdzy". Nowa edycja gry zatytułowana jest „Twierdza: Krucjata" i najwyższy czas przyjrzeć się jej dokładnie.

Na pierwszy rzut oka gra nie różni się zbytnio od swojej poprzedniczki. Bardzo podobna grafika, te same budynki oraz większość jednostek... Jedynie świeże kampanie osadzone w nowym klimacie i innym rejonie świata, przemawiały za podjęciem dalszej gry. Wraz z upływem czasu nasze obawy o wtórności gry zaczęły się potwierdzać. Rzeczywiście, tylko stosunkowo nieznaczna część jednostek i dwa, a może trzy budynki różnią „Krucjatę" od pierwowzoru.

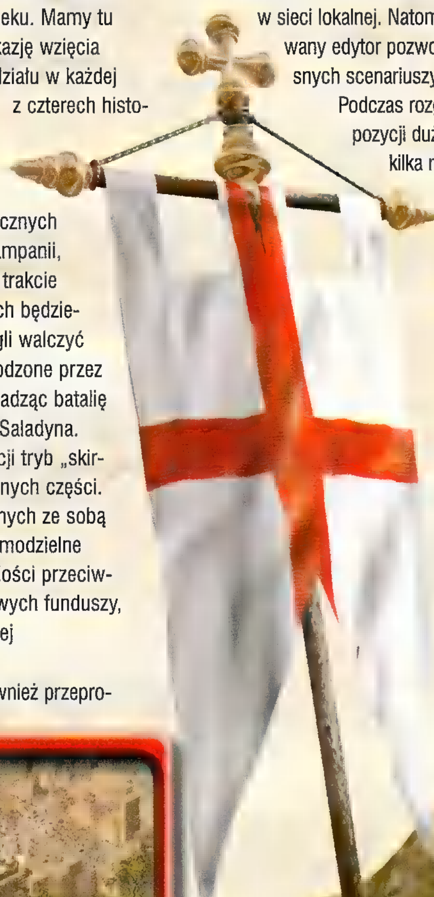
Akcja gry przenosi nas na Bliski Wschód, do okresu wypraw krzyżowych przełomu XI i XII wieku. Mamy tu okazję wzięcia udziału w każdej z czterech historycznych kampanii, w trakcie których będziemy mogli walczyć prowadząc europejskie wojska dowodzone przez Ryszarda Lwie Serce, bądź też prowadząc batalię z krzyżowcami, armią sułtana Syrii, Saladyna. Oprócz kampanii mamy do dyspozycji tryb „skirmish". Składa się on z dwóch odrębnych części. Pierwszą stanowi pakiet 50 połączonych ze sobą gier, druga natomiast pozwala na samodzielne stworzenie gry wraz z określeniem ilości przeciwników (do siedmiu), ilości początkowych funduszy, oraz jednej z ponad 50 map, na której poprowadzimy rozgrywkę.

„Twierdza: Krucjata" umożliwia również przeprowadzenie „wolnej gry", w trakcie której możemy wybudować i do woli rozbudowywać własną twierdzę, nie będąc atakowanym przez wroga.

Tryb multiplayer daje nam szansę na wypróbowanie swoich sił z innymi graczami w Internecie, bądź w sieci lokalnej. Natomiast niezbyt skomplikowany edytor pozwoli na tworzenie własnych scenariuszy.



Podczas rozgrywki mamy do dyspozycji duży wybór budowli, kilka rodzajów



A oto kilka nowych jednostek. Doskonałe posiłki dla wysłużonych wojsk Ryszarda Lwie Serce.





Grafika niemalże bez zmian. I jeszcze ta wszechobecna pustynia...



murów i wież, oraz ponad 25 rodzajów wojowników i szereg machin oblężniczych takich jak: mangonele, balisty, trebusze,



katapulty, tarany i inne. Ponadto, w stosunku do pierwszej części gry dołożono 7 jednostek arabskich, m.in.: niewolników, zabójców, łuczników konnych, grenadierów etc.

Niestety, brak większych zmian w stosunku do pierwszej części jak chociażby inne budynki, zupełnie nowe wojska, czy choćby wyraźna poprawa grafiki („Twierdza: Krucjata" korzysta z tego samego engine'u co pierwsza część) sprawia, że recenzowany tytuł raczej nie będzie pretendował do miana hitu.

W zasadzie „Twierdza: Krucjata" należałoby potraktować jako dodatek do pierwszej edycji, nie wymagający podstawowej wersji gry. Lecz nawet w tym przypadku nie byłby to zbyt rozbudowany produkt. Najprawdopodobniej z tego właśnie powodu autorom zabrakło odwagi, żeby gra nosiła tytuł „Twierdza 2".

PREMIERA	Grudzień
CENA	129.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Gathering of Developers
DYSTRYBUCJA PL	Play It
INTERNET	http://stronghold.godgames.com
WYMAGANIA	P II 300 MHz, 64 MB RAM

PLUSY
Kilka nowych jednostek, wciąż niezła gierka (sama w sobie), nowe kampanie w nowym rejonie świata.

MINUSY
Zbyt mało nowych jednostek, tylko 2 lub 3 nowe budynki, praktycznie nie zmieniona grafika.

WERDYKT
„Twierdza: Krucjata" może uchodzić jako niezbyt rozbudowany dodatek, ale na pewno nie jako rasowy, w pełni wartościowy sequel.

OCENA ZBIOROWA



KONKURS DVD





PYTANIE

Kto jest autorem książki „Wehikuł czasu"?

DO WYGRANIA

3 filmy „Wehikuł Czasu" na płytach DVD!

Odpowiedzi prosimy przesyłać na kartkach pocztowych na adres: Gry Komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa, do momentu ukazania się następnego numeru.

www.whv.pl

Dino Island

Dinozaury zawsze cieszyły się wielkim zainteresowaniem. Fascynują zarówno rzesze jajogłowych naukowców, jak również zwykłych zjadaczy chleba.

Odkąd naukowcy wyodrębnili DNA dinozaurów z zakonserwowanych w skamieniałej żywicy owadów żyjących przed milionami lat, to klonowania Strasznych Jaszczurów stało się bliższe niż kiedykolwiek dotąd. Powstawały wielkie, kinowe produkcje z udziałem tych wymarłych przed milionami lat absolutnych władców całego prehistorycznego świata. Wystarczy wspomnieć słynny „Jurasic Park". Dinozaury stały się również bohaterami wielu gier komputerowych. Najnowsza produkcja firmy Monte Christo, gra zatytułowana „Dino Island" nawiązuje do tej modnej ostatnio tematyki.

Na pierwszy rzut oka grafika gry wydaje się być wspaniała. Kolorowe otoczenie przyciąga wzrok graczy... szczególnie tych najmłodszych.





Z bliska natomiast, Dino Island wygląda fatalnie.

W grze przedstawiono zadziwiający świat dinozaurów, od początku do końca zaprojektowany przez gracza. Program ten można określić jako strategię ekonomiczną, posiadającą cechy wspólne gier z typu „tycoon" i „sim".

Podczas rozgrywki, gracz ma możliwość stworzenia od podstaw parku rozrywki, którego główną atrakcją są właśnie dinozaury. Gra składa się z trybu Kampanii, oraz Swobodnej Gry. Pierwszy z nich to zestaw siedmiu kampani z różnymi celami gry, których osiągnięcie warunkuje pomyślne zakończenie misji. Drugi tryb umożliwi zabawę na jednej z dziewięciu wysp, na której to będziemy mogli zaprojektować i wybudować własny park jurajski. Nie ma tu żadnych określonych celów, wszystko zależy od naszej inwencji twórczej.

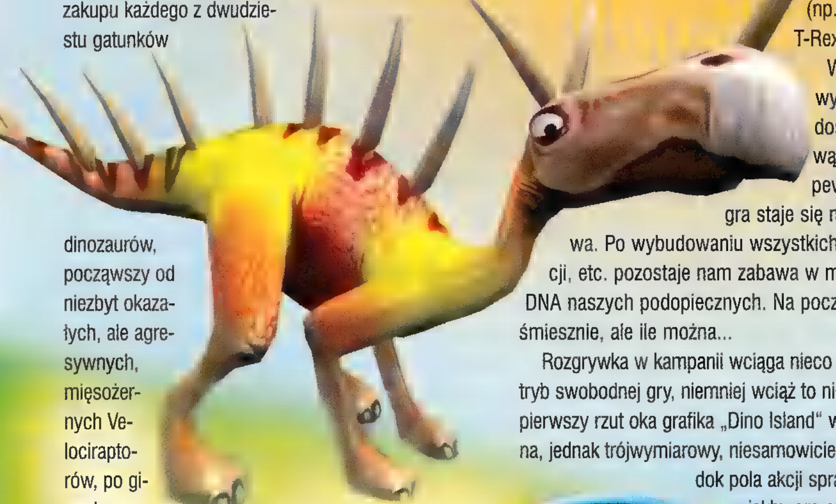


W grze jest dwadzieścia rodzajów budynków podzielonych na cztery kategorie: stoiska, restauracje, sklepy z pamiątkami oraz atrakcje. Ponadto, możemy korzystać z zestawu konstrukcyjnego, w skład którego wchodzą Wybiegi dla dinozaurów i Pokazy, czyli swoiste place





zabaw dla naszych milusińskich. Natomiast w skład infrastruktury wchodzą: drogi, bramy i fermy, na których odbywa się produkcja pożywienia dla dinozaurów (są to zarówno zwierzęta, jak i rośliny). Istnieje tu możliwość zakupu każdego z dwudziestu gatunków



dinozaurów, począwszy od niezbyt okazałych, ale agresywnych, mięsożernych Velociraptorów, po gigantyczne, roślinożerne Brachiozaury. Każdy z nich opisany jest szeregiem cech, takich jak szybkość, wigor, inteligencja, agresywność, odwaga i wiele innych. Poza tym różne dinozaury podobają się w różnym stopniu podzielonym na 6 kategorii turystom (tj. emerytom, dzieciom, chuliganom, uczonym etc.).

Poza możliwością rozbudowy naszego parku, oraz zakupami nowych zwierząt, możemy skorzystać z Laboratorium, w którym mamy okazję klonować posiadane przez nas zwierzaki, mutować dwa gatunki, bądź też modyfikować je promieniami Alfa, Delta i Omega, dzięki czemu powstaną różne nowe, mniej lub bardziej atrakcyjne (wartościowe) dziwolągi (np. opierzony T-Rex:)).

Wszystko to wydaje się być doskonałą zabawą, jednak po pewnym czasie gra staje się nieco nudnawa. Po wybudowaniu wszystkich stoisk, atrakcji, etc. pozostaje nam zabawa w modyfikowanie DNA naszych podopiecznych. Na początku jest śmiesznie, ale ile można...

Rozgrywka w kampanii wciąga nieco bardziej niż tryb swobodnej gry, niemniej wciąż to nie jest to! Na pierwszy rzut oka grafika „Dino Island" wydaje się ładna, jednak trójwymiarowy, niesamowicie kolorowy widok pola akcji sprawia wrażenie jakby gra przeznaczona była głównie dla młodszych odbiorców.



Istnieje tu możliwość swobodnego obracania, oraz zbliżania widoku, jednak przy zbyt dużym zbliżeniu, grafika razi nieco kanciastą strukturą budynków, ludzi i zwierząt. Oprawa audio również niczym nie zachwyca, ale i nie odstręcza.

Nie wydaje się, aby „Dino Island" zdobył uznanie zbyt dużej liczby dorosłych miłośników komputerowej rozrywki. Gierka ta może spodobać się nieco młodszym amatorom gier, przede wszystkim dzięki bądź, co bądź nie najgorszej, kolorowej grafice oraz możliwościom oferowanym przez Laboratorium, w którym może powstać cała masa przeróżnych, dziwacznych i czasem śmiesznych stworków.

A może „Dino Island" spodoba się i Tobie...?

PREMIERA	Już jest
CENA	79.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Monte Cristo Multimedia
PRODUCENT	Monte Cristo Multimedia
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.dinoisland-thegame.com
WYMAGANIA	PII 300 MHz, 64 MB RAM

PLUSY
Czasami śmieszna
fajna zabawa dla dzieciaków

MINUSY
Niezbyt atrakcyjna oprawa audio-wizualna, niezbyt wciągającarozgrywka

WERDYKT
W tym przypadku klonowanie i mutowanie dinozaurów pozostawmy raczej naszym pociechom.

OCENA ZBIOROWA



W mrowiu gier wojennych zalewającym obecnie rynek ciężko byłoby się doszukać tytułu traktującego o Operacji Pustynna Burza. Komputerowcy z Pivotal Games postanowili wypełnić tę lukę. Przekonajmy się, jak im się to udało.

Gry będące symulacją żołnierza, bazujące na rzeczywistych lub fikcyjnych operacjach wojennych zyskały ostatnio sporą popularność. Wystarczy wspomnieć tutaj serie: „Operation Flashpoint" czy „Delta Force". Nie bez kozery wspominamy tutaj te dwa tytuły, gdyż „Conflict: Desert Storm" jest do nich bardzo zbliżony, a założenia gry są w zasadzie identyczne. Od wymienionych pozycji odróżnia go w zasadzie jedynie miejsce akcji, sposób wykonania i kilka innych szczegółów. Dużo to i mało zarazem. Akcja „Conflictu" osadzona została w początku lat dziewięćdziesiątych, w czasie Operacji Pustynna Burza, która jak wiadomo, wymierzona była przeciwko Irakowi. Gracz wciela się w dowódcę czteroosobowego oddziału do zadań specjalnych i wykonuje szereg zróżnicowanych misji. Zanim to jednak nastąpi wskazane jest, aby skorzystał z zestawu misji treningowych, które przygotują go do późniejszych zadań. Trening składa się z kilku części, w których opanować można poruszanie się pieszo i przy wykorzystaniu pojazdów, obsługę broni krótkiego i dalekiego zasięgu oraz obsługę ciężkich karabinów maszynowych, wyrzutni, dowodzenie oddziałem, a także podstawowe umiejętności medyczne. Kurs nie jest długi ani męczący, a przejście go może być opłacalne zwarzywszy, jak wiele można się nauczyć. Po treningu pora na prawdziwą akcję. Kampania oferuje trzy poziomy trudności i dwa typy jednostek do wyboru (SAS i US Marines). Na wypełnienie czeka szereg misji, które zostały przygotowane w dość interesujący sposób, ale w sumie nie są czymś odkrywczym. Ot, to co zwykle: ratowanie jeńców, wykradanie dokumentacji z bazy wroga, niszczenie mostów i sprzętu wojskowego przeciwnika, czy prosty zwiad. Nie ma co ukrywać, że na graczy obeznanych z serią „Delta Force", nie czekają tu żadne niespodzianki. Każda z misji rozpoczyna się od krótkiego wprowadzenia filmowego (dość ładnie zrobionego), szczegółowego opisu zadań i prezentacji zdjęć satelitarnych głównych celów. Po takim wprowadzeniu oczom gracza ukazuje się bardzo ładnie odwzorowane pole zmagań. W zależności od misji mogą to być pustynne odludzia, pofałdowane licznymi wzniesieniami i poprzecinane wąwozami, na których tu i ówdzie rośnie cherlawa roślinność, bazy i zabudowania wroga z plątaniną korytarzy i tajemnymi przejściami albo zgoła odmienne, kuwejckie opuszczone miasteczko, na ulicach







CONFLICT DESERT STORM
PUSTYNNA BURZA

którego porozrzucane są śmieci. Wachlarz lokacji nie jest bardzo rozbudowany, ale te, które autorzy przygotowali, są staranne i co najważniejsze, klimatyczne. Przeprawa po pustyni stanowi nie lada wyzwanie, bo za najmniejszą górką, w tumanach kurzu może kryć się wrogi oddział lub czołg. Gracz, jak to już zostało powiedziane, kieruje działaniami czteroosobowego oddziału. Co ciekawe może nie tylko wydawać rozkazy poszczególnym żołnierzom lub któremuś z osobna, ale także wcielić się w skórę jednego z nich i oglądać świat zza jego pleców (w grze zastosowano widok TPP). Na polu walki wszyscy żołnierze powinni ze sobą współpracować, stąd podział na specjalizacje (snajper, spec od materiałów wybuchowych, komandos, lekarz). Na szczęście specjalizacje nie są ściśle i komandos może się bez trudu posługiwać karabinem snajperskim, a snajper potrafi nieźle wywijać „kałaszem". Ponadto istnieje możliwość wymiany ekwipunku między graczami i leczenia rannych towarzyszy. To ostanie zostało rozwiązane w interesujący sposób. Gdy pasek energii spadnie do zera, jego właściciel wali się na ziemię niczym długi, ale wciąż żyje. Pojawia się drugi pasek, który z upływem sekund skraca się. Oznacza to, że jegomość kona i wymaga natychmiastowej pomocy. Jeśli w tym czasie, któryś z kumpli nie nadbiegnie z apteczką, delikwent przeniesie się na łono Abrahama. Na wyższym poziomie trudności nie jest rzadkością sytuacja, w której trzej żołnierze mają kłopoty, a dzięki ostatniemu, który ledwo się czołga, dochodzą ostatecznie do pełni sił. Po każdej z akcji żołnierze zostają odznaczeni stosownymi medalami (jeśli wykazali się czymś specjalnym), a ich umiejętności w określonych dziedzinach wzrastają. To bardzo przyjemne rozwiązanie pozwalające „wychować" sobie np. mistrza w pruciu z AKSU-74 czy M16. Skoro jesteśmy już przy broni, to poza wspomnianymi można się jeszcze pobawić np. MP-5SD, AK-47, Remmingtonem 870, granatami rozpryskowymi oraz dymnymi, działem przeciwpancernym, pistoletami, nożem i karabinem maszynowym. Wszystkie zabawki charakteryzują się realnymi parametrami i każda może się okazać przydatna w specyficznych okolicznościach. Na pochwałę zasługuje również fakt, że trzej żołnierze, którymi gracz w danym momencie nie kieruje, zachowują się przytomnie. Sami otwierają ogień do wrogów i dają wsparcie ogniowe. Niestety nie potrafią leczyć, ani sami nie zmieniają broni i o tym musi zadecydować już człowiek. Gorzej jest z „inteligencją" wrogów, którzy w zasadzie otwierają ogień, gdy znajdziemy się w ich polu widzenia. Oczywiście biegną również w kierunku naszego oddziału, kiedy są w przeważającej liczbie, ale jest to raczej bieg na rzeź, niż zorganizowana akcja. Graficznie gra została przygotowana na standardowym poziomie. Nie wykracza w zasadzie ponad to, co prezentują inne tytuły. Czasami wydaje się może nieco „sterylna". O wiele poważniejszą wadą jest to, że w czasie misji mamy tylko dwa save'y. Takie rozwiązanie nie jest przez niektórych graczy lubiane i czasami może powodować frustracje. Również nad kodem gry należało chyba jeszcze trochę popracować, bowiem na Duronie 1200 i Geforce 3, gra wczytuje się niemiłosiernie długo.

Ogólnie jednak „Conflict: Desert Storm" jest pozycją udaną, nie wykraczającą wprawdzie ponad przeciętną, ale zapewniającą godziwą rozgrywkę.







Bardzo efektownie wyglądają w grze wszelkie wybuchy. Kłęby czarnego dymu, ogień i satysfakcja, że ta pożoga to nasze dzieło!



Chociaż w grze dostępnych jest kilka pojazdów, którymi można pomykać, to czasami jest to mało realistyczne. Dlaczego te szlabany są twarde jak skała i nie można ich staranować?







PREMIERA	Już jest
CENA	99.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	SCI
PRODUCENT	Pivotal Games
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.conflict.lem.com.pl
WYMAGANIA	PI 450 MHz, 128 MB RAM

PLUSY Ciekawe misje, wydawanie rozkazów oddziałowi, niezła grafika.

MINUSY Tylko dwa save'y na misję, znikające trupy, duże wymagania sprzętowe

WERDYKT Niezła symulacja żołnierza, ale nie warto nastawiać się na coś spektakularnego.

OCENA ZBIOROWA



Czy mniejsze musi oznaczać gorsze? Niekoniecznie. Twórcy „Big Scale Racing" chcieli nas o tym przekonać udowadniając, że kierowanie samochodzikami sterowanymi radiem może dostarczyć tyle samo emocji, co kierowanie ich większymi odpowiednikami. Producenci gier tworząc symulatory wyścigów najwyraźniej boją się eksperymentować i pewnie dlatego mamy tak mało nietypowych wyścigów np. futurystycznych „Extreme G2", czy „Wipeout". Równie mało jest produkcji przedstawiających zmaganiach miniaturowych pojazdów. „Big Scale Racing" uzupełnia tę lukę.

Największą zaletą tej gry jest jej grafika. Od strony wizualnej wszystko prezentuje się bardzo ładnie. Poczynając od bardzo wiernie odzwierciedlonych modeli samochodów, poprzez szczegółowo dopracowany wygląd wszystkich tras istniejących naprawdę (z jednym wyjątkiem), a kończąc na zmiennych warunkach pogodowych, które cieszą oko swoim ładnym wyglądem.


Grafika jest największą zaletą „Big Scale Racing".


Fizyka jazdy to jeden z najsłabiej dopracowanych elemntów gry.

Do plusów trzeba zaliczyć również tryby rozgrywki z bardzo dobrze pomyślanym trybem „Championship" na czele, który został podzielony na 2 części. To wszystko może się doprawdy podobać, ale gra ma niestety sporo minusów, które skutecznie zacierają to pierwsze wrażenie.

Przede wszystkim twórcy gry mieli duże aspiracje i obiecywali jak najwierniej przedstawić wszystkie aspekty związane z wyścigami samochodów sterowanych radiem. Już samo takie założenie wydaje się być dziwne, gdyż prawdziwych miłośników tego „sportu", którzy byliby w stanie ocenić wysiłki twórców, jest tak naprawdę niewielu. Jeśli natomiast realia wyścigów małych samochodzików odbiegałyby zbytnio od oczekiwań przeciętnego gracza komputerowego lubiącego samochodówki, wtedy powstałby produkt chybiony, czyli dla nikogo. O ile mogliśmy w redakcji ocenić grę w kategoriach typowej samochodówki o tyle jej wartość w kategorii symulatora samochodzików sterowanych radiem nastręczyła nam trochę kłopotów. Dlatego postanowiliśmy skorzystać z opinii kogoś obeznanego w temacie. I choć były pewne problemy ze znalezieniem właściwej osoby, w końcu udało się. Ocena eksperta okazała druzgocąca. Zastrzeżenia dotyczą głównie samochodów. W „Big Scale Racing" gracz ma ponoć sterować spalinowymi modelami aut zbudowanych w skali 1: 5 (mają około 90 cm długości) wiernie odzwierciedlających prawdziwe pojazdy. Niestety patrząc na to, co dzieje się na ekranie zupełnie tego nie widać. Fizyka jazdy jest bardzo słabo dopracowana, a kierowanie komputerowym wehikułom nawet w przybliżeniu nie przypomina tego jakie jest ono w rzeczywistości. Twórcy gry chyba zapomnieli, że te małe cacka mogą osiągać prędkość nawet do 75 km/h. Zachowanie samochodów budzi uśmiechy politowania. Zastanawiający jest fakt dlaczego pojazdy w ogóle nie ulegają zniszczeniom. Pójście na łatwiznę i pominięcie tego elementu w grze jest poważnym minusem. Jednak to niedociągnięcie może nawet uszłoby twórcom na sucho, ale jak wytłumaczyć brak opcji tuningowania (ulepszania) samochodów? W tej grze po prostu nie da się tego zrobić! Jest to przecież niemal standardowa opcja w większości tytułów wyścigowych, więc dlaczego zabrakło jej w „Big Scale Racing"? Zmiana wyglądu małych samochodzików jest w rzeczywistości czymś zwyczajnym i naturalnym, można je modyfikować na tysiące sposobów. Ostatnią rzeczą budzącą największe zastrzeżenia naszego eksperta jest dźwięk. Wygląda na to, że twórcy gry nie byli nigdy na zawodach takich samochodów, a wszystko co słyszymy podczas wyścigów po prostu sobie wymyślili.

Tak więc o symulatorze małych samochodów w przypadku gry „Big Scale Racing" nie może być mowy. Jako gra wyścigowa poza fajną grafiką, zmiennymi warunkami pogodowymi i ciekawym trybem Championship, niewiele wnosi do gatunku. Należy więc traktować ją jedynie jako sympatyczną grą zręcznościową, która może umilić jesienne, chłodne wieczory.

PREMIERA	Listopad
CENA	49.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Summitsoft
PRODUCENT	BumbleBeast
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.bigscaleracing.com
WYMAGANIA	PII 400MHz, 64 MB RAM

PLUSY
Bardzo ładna grafika, prawdziwe tory, tryb „Championship".

MINUSY
Kiepska fizyka jazdy, brak opcji tuningowania samochodów, dźwięk.

WERDYKT
Jeśli zredukujesz swoje oczekiwania i potraktujesz tę grę jako ładną zręcznościówkę, to może Ci się spodobać.

OCENA ZBIOROWA







BALDUR'S GATE ZA 29.99

Kolejna eXtra Gra – Wielkie Hity już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt



Dokładna instrukcja do gry

5 CD z grą Baldur's Gate





ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity. I to nie byle jaka, tylko gra zupełnie niesamowita, która doczekała się miana kultowej – Baldur's Gate!!! Jeżeli do tej pory ta gra była dla Ciebie zbyt droga – kup ją teraz za 29,99 zł i przeżyj najwspanialszą przygodę w świecie Forgotten Realms. Zdobywaj skarby, złoto, przyjaciół i doświadczenie, a przy tym poprzyj naszą szaloną ideę wydawania tanich i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym punkcie z prasą egzemplarz eXtra Gry!!!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA Z DOSKONAŁĄ GRĄ STRATEGICZNĄ DRAGON THRONE!

DRAGON THRONE

BITWA O CZERWONE KLIFY







JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM